

**GUÍA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DEL BALONCESTO POR MEDIO
DEL MODELO COMPRENSIVO DE LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES
DEL GRUPO DE BALONCESTO INFANTIL DEL COLEGIO BACHILLERATO
DE LA UNIVERSIDAD LIBRE**

VICTOR FERNANDO ANGULO FORERO

UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION

**PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN
EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES**

PRÁCTICA PEDAGÓGICA Y PROYECTO INVESTIGATIVO

BOGOTA D.C

2013

TABLA DE CONTENIDO

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA:	5
1.2. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	6
1.3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	11
1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	11
2. JUSTIFICACIÓN	12
3. OBJETIVOS	13
3.1. Objetivo general	13
3.2. Objetivos específicos	13
4. MARCO TEORICO	14
4.1 GUIA DIDACTICA	14
4.2. MODELOS DE ENSEÑANZA	16
4.2.1. MODELO TRADICIONAL	18
4.2.2. Modelo conductista	19
4.2.3. Modelo constructivista	20
4.3. METODOLOGIA DE ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DE EQUIPO	20
4.3.1. Modelo tradicional	21
4.3.2. Modelo estructural	22
4.3.3. Estilos cognitivos	24
4.3.4. Modelo integrado	25
4.3.5. Modelo constructivista	27
4.4. Modelo comprensivo	29
4.5. PARAMETROS DE ENSEÑANZA DEL BALONCESTO	31
4.5.1. TACTICA DEL BALONCESTO	31
4.5.2. Lanzamiento	32
4.5.3. Pase	33
4.5.4. Dribling	33
4.5.5. Cambios de mano con el balón	34
4.5.6. Fintas con balón	34
4.6. TOMA DE DECISIONES	34
4.6.1. Pase	35
4.6.2. Dribling (bote + avance)	35
4.6.3. Tiro	36
4.6.4. Jugador atacante sin balón	36
4.6.5. Defensa al atacante con balón	37
4.6.6. Defensa al atacante sin balón	37
4.7. ETAPAS DE DESARROLLO	38

4.7.1. Etapa de operaciones concretas	38
4.7.2. Etapa de operaciones formales	39
4.8. APRENDIZAJE PROBLEMICO	40
4.8.1 Metodología del aprendizaje problemico	41
5. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	42
5.1. Enfoque:	42
5.2. Fases:	43
5.2.1. Exploratoria	43
5.2.2. Descriptiva	43
5.2.3. Analítica	43
5.2.4. Comparativa	43
5.2.5. Explicativa (Teorías Sintagma Gnoseológico)	43
5.2.6. Predictiva	44
5.2.7. Proyectiva	44
5.2.8. Interactiva	44
5.2.9. Confirmatoria	44
5.2.10. Evaluativa	44
6. DESARROLLO DE LA INVESTIGACION	45
7. DESARROLLO DE LAS FASES DE INVESTIGACIÓN	46
7.1. Fase exploratoria	46
7.2 Técnicas de recolección	46
7.2.1. FICHA DE REGISTRO DE LA PRACTICA DE BALONCESTO DEL COLEGIO UNIVERSIDAD LIBRE	47
7.3. FASE DESCRIPTIVA	49
7.4. FASE PROYECTIVA	67
7.4.1. Justificación	67
7.4.2. Objetivo general	67
7.4.3. Objetivos específicos	67
7.4.4. Contenidos	67
7.4.5. Parámetros para la enseñanza del baloncesto por medio del modelo comprensivo.	68
7.4.6. Metodología	69
7.4.7. Evaluación	69
7.5. FASE INTERACTIVA	70
8. CONCLUSIONES	76
9. BIBLIOGRAFIA	77
10. Anexos “guía didáctica para el aprendizaje del baloncesto”	78

INTRODUCCIÓN

Por medio de esta investigación se pretende poner en práctica el modelo comprensivo de la enseñanza de los deportes específicamente en el grupo de baloncesto infantil del Colegio Bachillerato Universidad Libre de tal manera que contribuya a desarrollar en el niño su autonomía, afianzar su personalidad, asumir retos que lo lleven a la toma de decisiones ante una situación determinada de juego que presenta diferentes opciones rodeadas de varios obstáculos.

La guía que se elaboro tiene como eje la enseñanza y por ende va dirigida al profesor constituyéndose en una novedosa herramienta para el deporte del baloncesto. Es una estrategia que busca motivar la enseñanza de este deporte enfatizando en su comprensión para posteriormente ser implementadas las técnicas en el terreno de juego.

Finalmente permite rescatar valores y establecer en el alumno ejemplares prácticas formando futuros adultos de grandes cualidades tanto morales y humanas.

La elaboración de este adecuadamente pretende incentivar la práctica deportiva porque con el transcurrir del tiempo un modelo puede resultar desactualizado. De igual manera al ser el joven el principal sujeto al que se pretende llegar, se busca con el modelo cierta independencia del alumno para afrontar las situaciones y tomar decisiones.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA:

En nuestro país Colombia la enseñanza deportiva que se desarrolla por parte de los entrenadores es a través del modelo tradicional, situación que propicia que en los alumnos no se dé un desarrollo a nivel cognitivo en cuanto a la comprensión del verdadero sentido del juego o lo que se denomina táctica deportiva.

En consecuencia si se realiza la observancia respecto a la problemática planteada se puede decir que la infancia es la mejor etapa en la que se puede propiciar valores, principios, derechos, deberes, retos, resolución de problemas y fundamentalmente el desarrollo del pensamiento proyectivo. Logrando así el sentido de pertenencia arraigándolo a su forma de expresión comportamental viéndolo reflejado en el actuar del ser adulto.

Por consiguiente podemos retomar como claro ejemplo el juego del baloncesto en el cual se presentan diversas situaciones como: hacer fintas o cambios de dirección frente a una oposición, lanzar o hacer doble ritmo cuando esta solo frente a el aro, pasar o lanzar el balón bajo presión de un oponente etc., el niño no logra tener certeza, claridad de que decisión va a ejecutar si es conveniente aplicar una entre las distintas opciones o habilidades del mismo que permitan una efectividad en equipo.

Merece atender esta problemática en el grupo de baloncesto infantil del colegio bachillerato de la universidad libre el cual está comprendido entre las edades de los 12 a los 15 años, puesto que debido al tipo de enseñanza impartida por parte del docente no se le es permitido al niño a ser autónomo frente a una situación problémica, que implica decisión inmediata ante varias opciones.

1.2. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

El baloncesto es un deporte de equipo, es un deporte competitivo en el cual se conforman dos equipos de 5 jugadores cada uno en donde el objetivo es intentar anotar puntos también llamados canastas dobles o triples, introduciendo un balón en un aro, “el baloncesto tiene un modelo de enseñanza tradicional”¹ el cual se orientan al desarrollo de las competencias motrices y de rendimiento deportivo mediante un aprendizaje inicial de los elementos técnico-específicos del deporte. Esta se basa en la enseñanza de diferentes habilidades del deporte, se hace una descomposición del deporte en donde la función del profesor es ser un modelo de ejecución de este modo el alumno termina siendo un reproductor de tareas.

En cuanto a la enseñanza tradicional Giménez “comenta que el problema en cuanto a la enseñanza del deporte es que este tipo de enseñanza, entre otras características, ha destacado por aplaudir una enseñanza ordenada y aislada del contexto real de juego de las distintas habilidades”² (técnicas o modelos). Este hecho ha propiciado que la participación de los alumnos/as-jugadores/as en un juego deportivo pueda postergarse hasta que éstos no posean la competencia técnica necesaria, valorada ésta según el profesor/a, para tener relativo éxito en la práctica del mismo, lo cual suele ocurrir, en la mayoría de los casos, demasiado tarde, porque lo que se ha practicado y el cómo se ha practicado no tiene nada que ver con las exigencias que demanda el juego real.

De igual manera “en cuanto al tiempo destinado a la práctica del baloncesto, Giménez y Sáenz argumentan que es insuficiente”³ por la estructura de las sesiones puesto que el entrenador tradicional se limita hacer una fila para que los alumnos ejecuten determinada acción y así poder corregirlos. Existe un inadecuado tratamiento de las situaciones de juego, se crean jugadores acostumbrados hacer fintas y cambios de dirección sin oposición, pero son ineficaces ante oposición porque no saben leer el juego y escoger la opción más adecuada.

¹ Garganta, J. la enseñanza de los deportes (1997)

² GIMÉNEZ, F.J.; SÁENZ-LÓPEZ, P La enseñanza de los deportes (2002)

³ GIMÉNEZ Y SÁENZ .enseñanza del baloncesto (2002)

Los entrenadores se han visto encasillados en una enseñanza tradicional sin transmitir el verdadero sentido de juego para lograr la comprensión de sus alumnos de tal manera que les permita tomar decisiones efectivas pese a poseer las habilidades altamente desarrolladas.

“Se emplea mucho tiempo en la enseñanza de la técnica y apenas nada en lo que constituye realmente el juego deportivo”⁴ existe escasa transferencia del aprendizaje técnico a la situación real de juego, los alumnos suelen aburrirse ante la falta de actividad física en una clase de enseñanza de la técnica, los alumnos no llegan a entender el juego deportivo como capacitador o medio eficiente para el conocimiento de todas las posibilidades del juego, y no se forman espectadores críticos, practicantes o posibles administradores deportivos en un mundo donde el deporte constituye una importante forma de entretenimiento y ocio.

“muchas de las prácticas deportivas escolares parecen estar reducidas al aprendizaje de determinadas técnicas que permiten un buen desempeño en las competencias deportivas escolares en razón a la exaltación de la competitividad y el reconocimiento social del triunfo”⁵. la práctica de deporte escolar se redujo a la adquisición de un sin número de destrezas y habilidades técnico deportivas que, por tradición, se han enseñado a partir de diferentes procesos de carácter instruccional y repetitivo, y, además, han generado una concepción de estudiante deportista que poco piensa.

El jugador competente desarrolla una serie de mecanismos cognitivos y emocionales antes y durante el proceso de toma de decisiones, que determinarán su posterior actuación. Por tanto, la toma de decisiones es una actividad que se ve influida por aspectos racionales y también por factores emocionales.

“La dificultad en el desarrollo de la pericia en el deporte señalan dos factores diferenciadores en relación a otras áreas de rendimiento”⁶. Estos investigadores indican que el desarrollo de habilidades que implican

⁴ BRENDA READ, Profesora Dep. Ed. Física y Ciencias del Deporte (2001)

⁵ JAIRO ROSAS en su artículo Caracterización de los procesos de aprendizaje que se propician en la práctica del deporte escolar en Bogotá (2007)

⁶ Thomas y Thomas enseñanza del baloncesto (1994)

movimiento, primero, suponen un sistema de procesamiento caracterizado por un alto déficit de tiempo. Este hecho se pone de manifiesto sobre todo en los deportes colectivos, donde los jugadores tienen que tomar decisiones rápidas sobre su actuación. Segundo, el “saber cuándo” y “cómo” no implica llevar a cabo satisfactoriamente una tarea. En tareas como el ajedrez o la resolución de un problema matemático, existe una alta correlación entre saber cómo resolverlo y resolverlo en la práctica, sin embargo, en el deporte, saber cómo resolver una determinada situación de juego no lleva implícito saber llevarla a cabo en la realidad del juego. En otras palabras, un jugador puede tener altos niveles de conocimiento específico, pero no tener dominio alguno de las destrezas de ejecución.

El paradigma del conocimiento, en sus inicios, se introdujo en el estudio de los procesos cognitivos humanos. Bajo este enfoque, “se considera que la toma de decisiones está mediatizada por las estructuras de conocimiento almacenadas en la memoria. Esta aproximación intenta describir de la forma más precisa posible las estructuras de conocimiento que subyacen al rendimiento experto”⁷. Se sugiere que los jugadores expertos poseen un conocimiento más elaborado y sofisticado que los jugadores noveles. Los expertos no sólo saben qué hacer en una gran variedad de situaciones, sino que también saben cómo y cuándo aplicar este conocimiento y reproducirlo en acciones apropiadas.

Tomar decisiones apropiadas en cada una de las diferentes situaciones de juego es tan importante como la ejecución de las destrezas motrices utilizadas para llevar a cabo las acciones decididas. Los sujetos que manifiestan un reducido conocimiento declarativo del deporte que practican, muestran una baja calidad en las decisiones tomadas en situaciones reales de juego. Posiblemente, muchos de estos errores que se han observado en jóvenes practicantes de diferentes modalidades deportivas, puedan ser el resultado de la falta de conocimiento sobre qué hacer en cada situación de juego dada, es decir, la falta de conocimiento procedimental.

Los expertos son más rápidos, más acertados y poseen un procesamiento cognitivo más automático, y son capaces de aportar soluciones más apropiadas y creativas a los problemas que les plantea el juego. Los expertos

⁷ (Anderson, 1982; Chi y Rees,) la pericia en el deporte (French y Thomas, 1987; McPherson y Thomas, 1989)

tienen una representación más abstracta de los problemas de juego, utilizan diferentes sistemas de producción para resolverlos, atendiendo a las características profundas del problema, a diferencia de los noveles que responden en función de las características superficiales del mismo

Los jugadores van evolucionando desde la persecución de objetivos generales (por ejemplo, lanzar rápido a canasta) a planteamientos de objetivos más específicos (por ejemplo, realizar una finta para recibir el balón en una posición cómoda y lanzar a canasta sin oposición). McPherson y Thomas (1989) sugieren que los jugadores noveles realizan una aproximación al problema de modo general, puesto que todavía están desarrollando su conocimiento declarativo y la destreza.

Los trabajos nombrados a continuación son investigaciones las cuales tienen cierta relación con el proyecto de investigación planteado, en un primer lugar se encuentra que hay concordancia en cuanto a que ya se había realizado una guía didáctica para la enseñanza del baloncesto pero está enfocada para el dribling y el lanzamiento para personas en silla de ruedas, pero no a abordar el hecho de aplicar un modelo de enseñanza totalmente diferente al tradicional el cual es parte principal de este documento investigativo el cual está basado en el modelo comprensivo de la enseñanza de los deportes. Por otro lado la universidad nacional de Loja habla acerca del baloncesto y su didáctica donde su tema principal son los fundamentos del deporte como tal.

NOMBRE	AUTOR	AÑO
1. GUÍA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DEL DRIBLING Y EL LANZAMIENTO EN EL BALONCESTO PARA PERSONAS QUE UTILIZAN LA SILLA DE RUEDAS COMO MEDIO DE	HUGO ALEXANDER GARZÓN MAYORGA SINDY JOHANNA SILVA SALGADO	2011

LOCOMOCIÓN		
2. BALONCESTO Y SU DIDACTICA	UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN. CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES	2011

De este modo se hace evidente que ha habido ciertas investigaciones alrededor del baloncesto como deporte pero ninguna ha sido enfocada en la aplicación del modelo comprensivo de enseñanza de los deportes

1.3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Durante el proceso de investigación que se ha realizado con los niños del grupo de baloncesto infantil del Colegio de Bachillerato de la Universidad Libre se ha identificado la necesidad de buscar nuevos enfoques en cuanto a la enseñanza del baloncesto orientado a la comprensión de las situaciones de juego. Puesto que los alumnos de este grupo de baloncesto a pesar de conocer las diferentes técnicas de este deporte no han sabido comprender el sentido de las mismas y sobre todo tener claro cuál es el momento más oportuno para utilizarlas en las situaciones de juego. Se analiza que la metodología empleada por parte del docente a cargo de la selección infantil de baloncesto del colegio bachillerato Universidad Libre emplea para la enseñanza del baloncesto es tradicional, puesto que en su mayoría los ejercicios empleados durante el entrenamiento están enfocados hacia el desarrollo de la técnica del deportista haciendo de lado la táctica del deporte, llevando de la mano el manejo de las sesiones por medio del mando directo.

1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles parámetros orientan el diseño guía didáctica para la enseñanza del baloncesto por medio del modelo comprensivo para la solución a situaciones problemáticas en el desarrollo del juego en el grupo de baloncesto infantil del colegio de Bachillerato de la Universidad Libre?

2. JUSTIFICACIÓN

El propósito de este proyecto de investigación surge por la necesidad de nuevas alternativas de enseñanza del baloncesto que motiven al entrenador, entrenado y escuela deportiva, frente a la toma de decisiones de los aspectos tácticos del juego.

De este modo lograr ofrecer a la sociedad unos jóvenes capaces de afrontar y tomar decisiones de una forma acertada en su vida para que así puedan solucionar los problemas que esta les presenta y que se vean reflejados en el actuar adulto en beneficio de la comunidad.

Por medio de este proyecto de investigación se le aporta al grupo de Baloncesto del Colegio Bachillerato de la Universidad Libre una nueva herramienta de enseñanza, logrando hacer que el entrenador evolucione mediante una enseñanza con contenidos tácticos (toma de decisiones) y técnicos en la enseñanza del baloncesto.

En cuanto a la población a la cual va dirigida la investigación se contribuye de manera indirecta a estos niños un óptimo desarrollo del pensamiento proyectivo que a su vez le permita aplicarlo dentro y fuera del campo de juego.

Como docente a nivel académico y profesional este proyecto permite mejorar la capacidad de enseñanza porque de esta manera podré observar las propias dificultades y posibles soluciones a las mismas en las que me pueda encontrar al estar vinculado laboralmente.

Como educando recibo diariamente los conocimientos y experiencias adquiridas por los docentes a través de los años de docencia, llegando a un nivel de educación tal, que me permita analizar, observar, ampliar, evaluar y aportar posteriormente propios criterios orientados en el juego del baloncesto, tanto a nivel individual como colectivamente, atrayendo específicamente a los jóvenes y logrando mantener su atención a la práctica deportiva.

El ser humano, especialmente los niños de hoy necesitan ser atrapados por una disciplina que como el baloncesto les imponga normas, respeto, desarrollo de aptitudes, trabajo en equipo, responsabilidades, desenvolvimiento independiente e integral, formando un joven sano mental y físicamente que a su vez a beneficiar en futuro no lejano a la sociedad de la cual forma parte.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general

- Determinar los parámetros que orientan una guía didáctica para la enseñanza del baloncesto por medio del modelo comprensivo.

3.2. Objetivos específicos

- Diseñar guía didáctica para la enseñanza del baloncesto por medio del modelo comprensivo de la enseñanza de los deportes del grupo de baloncesto infantil del Colegio bachillerato de la Universidad Libre.
- Identificar el nivel de comprensión del juego de baloncesto de los niños del grupo de baloncesto infantil del colegio de bachillerato de la universidad libre.
- Aplicar guía didáctica con base en los parámetros establecidos.
- Analizar y evaluar los hallazgos una vez aplicados los parámetros formulados para la enseñanza del baloncesto por medio del modelo comprensivo.

4. MARCO TEORICO

Es evidente e innegable la importancia que le brinda cada persona a su desarrollo personal y profesional. De igual manera es indudable la trascendencia y el significado mayor que debe tener para aquellos que ejercemos la docencia, pues debidamente, dependiendo de nuestro interés en captar la atención del alumno hacia nosotros, reside en mayor medida el desarrollo del aprendizaje. Por ello, al igual que los demás, estamos en una búsqueda constante de superación en todo nivel de vida pero esencialmente nuestro interés debe residir en lograr avances profesionales, los cuales sólo la práctica educativa nos puede suministrar.

4.1 GUIA DIDACTICA

La guía didáctica es un instrumento mediante el cual un usuario se aproxima a un texto básico, el cual motiva hacia el aprendizaje autónomo, mediante diferentes recursos y estrategias que desarrollan diversas competencias en el estudiante, la guía didáctica debe orientar, incentivar, facilitar el aprendizaje y a su vez debe conllevarlo a la auto-evaluación. Permitiendo la capacidad de análisis y reflexión. Así como también la guía debe permitir ser evaluada y actualizada en la medida en que se plasmen inquietudes para que el alumno las desarrolle, tales como investigaciones de campo, ejercicios de refuerzo, etc., de acuerdo a la disciplina.

“Una guía didáctica es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos del curso”⁸.

La búsqueda de métodos adecuados para responder a las exigencias educativas, hace de la guía didáctica una herramienta cercana al alumno mediante la cual se dinamiza la enseñanza para mejorar el auto-aprendizaje.

⁸ Ruth Marlene Aguilar Feijoo LA GUIA DIDACTICA, UN MATERIAL EDUCATIVO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE AUTONOMO. (1999)

Según Álvarez, M. “la guía didáctica es el instrumento (digital o impreso) con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente de los contenidos de un curso”. “Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, y debe contener el planteamiento de los objetivos generales y específicos, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados para cada unidad y tema”.⁹

La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos de un curso, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación.

Los Aspectos que caracterizan una guía didáctica:

- a. Ofrecer información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado.
- b. Presentar orientaciones en relación a la metodología y enfoque del curso.
- c. Presentar indicaciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes del educando
- d. Presentar instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento (saber), las habilidades (saber hacer), las actitudes y valores (saber ser) y aptitudes (saber convivir) en los estudiantes.
- e. Definir los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para:
 - Orientar la planificación de las lecciones.
 - Informar al alumno de lo que ha de lograr
 - Orientar la evaluación.

⁹. Ruth Marlene Aguilar Feijoo LA GUIA DIDACTICA, UN MATERIAL EDUCATIVO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE AUTONOMO (1999)

Las Funciones Básicas de la guía didáctica son:

- a. Establecer las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.
- b. Aclarar en su desarrollo dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- c. Especificar en su contenido la forma física y metodológica en que el alumno deberá presentar sus productos.
- d. Promocionar el aprendizaje auto sugestivo
- e. Promocionar el Aprendizaje Autónomo y Creativo.
- f. Sugerir problemas y cuestionamientos a través de interrogantes que obliguen al análisis y la reflexión, que estimulen la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones.
- g. Propiciar la transferencia y aplicación de lo aprendido.
- h. Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.
- Propiciar Autoevaluación del aprendizaje la cual establece:

-Instauración de las actividades integradas de aprendizaje en las que el estudiante hace evidente su aprendizaje.

-Estrategia de monitoreo para que el estudiante evalúe su progreso y lo motive a compensar sus deficiencias mediante el estudio posterior. Usualmente consiste en una autoevaluación mediante un conjunto de preguntas y respuestas diseñadas para este fin, Esta es una tarea que provoca una reflexión por parte del estudiante sobre su propio aprendizaje.

4.2. MODELOS DE ENSEÑANZA

“El docente se hace a través de la práctica educativa”,¹⁰ inicialmente participa del proceso como alumno y posteriormente en su desarrollo profesional, ejerciendo su función, donde obtiene sus logros profesionales al dotarse de las herramientas a su disposición para responder a las situaciones particulares.

Diariamente dentro de ese ejercicio profesional, se le hace necesario acudir a la teoría, es decir, a los modelos de enseñanza, los cuales se encuentran de

¹⁰ Los modelos de enseñanza y la práctica de aula (Universidad de Murcia, Mayo 2004)

cierta manera articulados pero que responden a una necesidad dentro de cierto campo, por ello es difícil encontrar un único camino de enseñanza o un modelo único de ésta, ya que la educación es el resultado dinámico de la acción recíproca alumno-profesor basado en una teoría, en otras palabras, el educador debe ser aquel que propone enfoques y los adapta a diferentes situaciones para la enseñanza de su alumnado. Por ello lo que enriquece al maestro no es la búsqueda de un modelo único aplicable a múltiples casos donde el ambiente y las características del alumno difieren sustancialmente sino la posibilidad que tiene de disponer de una variedad de modelos que le permitan adecuar lo necesario de cada uno de ellos a un caso en particular.

El educador tiene como objetivo que el alumno aprenda de una manera eficaz, por eso su gran responsabilidad está en la correcta selección de un modelo que logre este objetivo común a todos. Como conclusión se entiende que la función del profesor y los procesos de su formación y desarrollo profesional deben considerarse en relación con los diversos modos de concebir la práctica educativa y con la escogencia del modelo de enseñanza a seguir

“De acuerdo a Jean Pierre Astolfi, existen tres modelos predominantes de enseñanza, modelo transmitivo, modelo de condicionamiento y modelo constructivista, que sirven de base a las prácticas de los maestros de manera consciente o implícita. Cada uno de estos modelos dispone de una lógica y de una coherencia que habrán de caracterizarlos, pero sobre todo, cada uno de estos modelos responderá a diferentes situaciones de eficiencia”.¹¹

ENSEÑANZA

Para la enseñanza acudimos a modelos previamente elaborados que nos puedan permitir organizarnos, acudir a materiales y herramientas como medio de orientación. Por ello, no existe un modelo único que pueda resolver eficazmente cada situación pues cada una de ellas reflejará y exigirá unas características particulares, siendo necesario entonces acudir a uno y otro modelo en los diferentes casos para adaptar aquellos aspectos que consideremos los mejores en las cuestiones en concreto. Como la exigencia es

¹¹ JOYCE B. Y WEIL M.: ‘Modelos de enseñanza’. Ed. Anaya. Madrid, (1985)

distinta en cada caso y debido a que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, es clarísimo que no debemos restringir nuestros métodos a un modelo único, por llamativo que nos parezca a primera vista. Por esto es necesaria una buena revisión de cada uno de ellos para una buena escogencia.

“las características de un modelo de enseñanza las podemos conocer a través del enfoque, la metodología y la evaluación”. Para este autor, la enseñanza se centra entonces en la percepción que tiene cada modelo del docente, alumno y saberes.¹²

Sin embargo, se considera que no sólo debe referirse el saber a la evaluación tomada sobre el alumno en sí, sino que por el contrario dentro de un enfoque global, la proyección que tenga el docente, que va a llevar a la práctica, debe tomar en cuenta además una autoevaluación, es decir, debe realizar un análisis de la eficacia del método utilizado, así como de los posibles errores o fallas, para contribuir en lo futuro a un mejoramiento en dichos aspectos.

4.2.1. MODELO TRADICIONAL

El hecho de ser considerado el modelo tradicional de enseñanza como un arte se explica en el sentido de que el receptor (alumno) está listo para aprender todo lo que su trasmisor (profesor) le enseñe. Para el modelo de transmisión o perspectiva tradicional, el profesor es un artesano cuyo material de transformación es el alumno, a quien debe explicar clara y progresivamente los conocimientos de los que se encuentra dotado, conocimientos posibles a transmitir.

Distingue este modelo dos enfoques:

- El enciclopédico, donde es el profesor el que posee el conocimiento y debe llenar la mente del alumno con esos conocimientos
- El comprensivo, cuando el profesor transmite el conocimiento de la materia como él mismo la conoce.

¹² Rafael Porlán Ariza Modelos de enseñanza'. Ed. Anaya. Madrid, (1985)

En este caso que no se debe utilizar un único enfoque en la enseñanza, sino que se debe buscar un equilibrio, una mezcla perfecta entre lo teórico y la práctica; el profesor no sólo debe ser especialista en la materia, sino que basado en su experiencia, a la hora de transmitirla, sus propios alumnos deben poder ir más allá de los textos hasta la comprensión de la línea propuesta por su maestro, quien habrá de orientarse en su enseñanza a través de las diversas disciplinas que conozca y estrategias que plantee. La enseñanza debe ser integral, y debe transmitir las propias experiencias para que el alumno pueda descubrir nuevos modelos de enseñanza.

4.2.2. Modelo conductista

“El Modelo de Condicionamiento o de pedagogía conductista, según Jean Pierre se encuentra basado en los estudios de B.F. Skinner e Iván Pávlov sobre el aprendizaje”. Para otros autores como Ángel Pérez Gómez, este modelo es una perspectiva técnica, la cual concibe la enseñanza como una ciencia aplicada y al docente como técnico.¹³

Este Método se encuentra orientado al desempeño superior, selectivo, a la búsqueda de progresos, e igual de estrategias para conseguirlos, aunque se presente con algunas dificultades en la transparencia de la identificación de los estándares y requerimientos técnicos. La competencia en este modelo describe fundamentalmente lo que un estudiante puede llegar a hacer y no lo que hace. El modelo conductista le da una importancia considerable al método científico permitiéndole al profesor trabajar de manera experimental, medir los resultados y comprobar sus teorías de manera estrictamente objetiva. Así, al concebir la enseñanza como una ciencia y al profesor como técnico de ella, es permisible que este último dirija al grupo de tal manera que, independientemente de que se base en un actuar colectivo o individual, prescinda de los métodos introspectivos, y de la tensión en cuenta de los procesos mentales o emocionales. Siendo el modelo conductista estrictamente objetivo, queda claro que no es tomado en cuenta el desarrollo mental o emocional del estudiante para el profesor, por lo menos en cuanto a resultados. Sin embargo, la incentivación a la superación para la competitividad de seguro desarrollará valores en el alumno, pero que sencillamente no serán tenidos en cuenta a la hora del análisis de los resultados.

¹³ Los modelos de enseñanza y la práctica de aula (Universidad de Murcia, Mayo (2004)

4.2.3. Modelo constructivista

Para este modelo, la enseñanza es una actividad crítica donde la autonomía que gozan tanto el profesor como el alumno, le permiten al primero basarse en su práctica y arriesgarse con métodos de apoyo, donde a su vez el cometer errores resultara productivo y contribuirá al momento creativo dentro de la órbita didáctica, es decir que mediante este modelo constructivista se aprende de los propios errores, “la propia experiencia conduce a arriesgarse en búsqueda del objetivo”.¹⁴

Algo en que difiere este modelo de los demás es que aprovecha el error como indicador. Al considerarlo en el momento creativo, el aprender necesariamente incluye el riesgo de errar. No se aprecia sencillamente la enseñanza como el hecho de la transmisión de conocimientos, sino que se da origen a la construcción del propio saber, y teniendo también en cuenta los conocimientos previos del alumno. “No se aprende únicamente en el proceso de registro de información cerrada en nuestro cerebro, se aprende construyendo una propia estructura cognitiva”, siendo de suma importancia el papel activo que desarrollará el estudiante mediante el aprendizaje y el proceso de asimilación de los nuevos conceptos, también respecto a los viejos conceptos.

Uno de los autores en que está fundamentada esta teoría es *Inger Enkvist* y se le ha criticado que presupone la autonomía del alumno, influido a su vez por Jean Jacques Rousseau quien minimiza el papel del esfuerzo y de las funciones cognoscitivas de la memoria en la enseñanza, reduciendo el aprendizaje a nada más que un simple procedimiento.

4.3. METODOLOGIA DE ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DE EQUIPO

¹⁴ RODRÍGUEZ NEIRA, T.: ‘Teorías y modelos de enseñanza. Posibilidades y límites’. Ed. Milenio. Lérida, (1999)

La enseñanza de las prácticas deportivas hace tiempo se ha visto encasillada en los factores técnicos, nos centramos en la ejecución, en el perfeccionamiento de un gesto ideal a imitar. Si optáramos por un modelo centrado en el desarrollo de las intenciones tácticas, entonces estamos incidiendo sobre la adaptación inteligente de los elementos tácticos a la situación de juego.

Si bien no debemos desconocer la importancia de los factores técnicos, aquellos deben utilizarse en pro del desarrollo y aprovechamiento de las cualidades y destrezas observadas en el alumno, porque está demostrado el alto nivel de rendimiento en aquellos quienes reciben una capacitación en este sentido.

A continuación se analizarán cada una de las respectivas metodologías de enseñanza de los deportes de equipo, en donde se encuentra sumergido en modelo de enseñanza comprensivo el cual forma parte indispensable del proyecto de investigación:

4.3.1. Modelo tradicional

En la metodología de enseñanza de los deportes de equipo, el modelo tradicional avanza de lo simple a lo complejo y se percibe desde tres fases. La primera de ellas permite al alumno desarrollar técnicas individuales *de la actividad deportiva de la que se trata. Se debe iniciar por una enseñanza de estas habilidades, pero fuera del contexto de juego, para ir logrando su automatización.* Una segunda fase se desarrolla en situaciones simuladas de juego que le permiten al jugador que aquella nueva habilidad automatizada se desarrolle en situaciones simuladas de juego, precisamente para que ésta se repita mecánicamente. En la tercera fase ya se integra el individuo al juego real y aparecen tanto las enseñanzas tácticas individuales como las colectivas.

Este modelo tradicional aunque en varios aspectos tiene cosas positivas, por cuanto es el docente orientador en las áreas que aborda, así como el modelo permite asimilar conceptos que perduran en el tiempo, y tal vez por estas razones ha sido aplicado a lo largo de los años, no debe volver psicorígido al

docente, en otras palabras, no debe dejar de permitir la interacción del alumno para que a través del análisis que haga del conocimiento transmitido cuestione inquietudes al docente, quien a su vez se verá forzado a ahondar sobre los temas, formulando sus propios criterios, desarrollando expectativas en el alumno respecto a los asuntos que tal vez fueron tocados en el pasado, permitiendo a la vez llevarlo a la actualidad y proyectar los posibles resultados, sean los resultados positivos o no.

“Con respecto al tipo de tareas que se emplean por el modelo tradicional, según Contreras, De la Torre y Velázquez (2001), en el método de mando directo se pueden utilizar las tareas globales y sus variantes, aunque lo más frecuente cuando la habilidad presenta una cierta complejidad, lo correcto es utilizar estrategias fraccionadas más analíticas. Como dice Blázquez (1999), este modelo mantiene como criterio de enseñanza partir de lo simple para alcanzar lo complejo, siendo lo simple la técnica aislada, y lo complejo la práctica global, sin preocuparse por lo que influye para que una habilidad sea simple o compleja”.¹⁵

4.3.2. Modelo estructural

De manera general, algunos autores como Bayer¹⁶ plantean dentro del modelo estructural tres momentos específicos. Uno donde el jugador se enfrenta a una situación problema (situación investigación). Otro (habituación – conjunción) donde el jugador ya ha identificado cuál es la situación problema a la que debe dedicar más atención para dar respuesta adecuada. Es en este segundo momento donde Blázquez introduce la necesidad de analizar las situaciones de juego y tomar decisiones, corrigiendo posibles errores. Y por último en el tercer momento (refuerzo – estabilización), Bayer señala se deben fijar y automatizar las respuestas.

¹⁵ Antón LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA EN LOS DEPORTES DE EQUIPO Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 96 (1998)

¹⁶ Antón LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA EN LOS DEPORTES DE EQUIPO Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 96 (1998)

Para otros autores como Hernández y Jiménez¹⁷, el objetivo a partir de la iniciación deportiva “cooperación-oposición”, es que los jugadores puedan afrontar aprendizajes específicos, por ejemplo con juegos adaptativos, conociendo el contexto. También proponen dentro de otra fase situaciones pedagógicas contextualizadas donde el objetivo sea que el jugador adopte posibles conductas en ese rol. Luego los autores plantean la posibilidad de implementar los Medios Básicos Estratégicos Motrices, ofensivos y defensivos, donde se tracen dos alternativas de finalización mediante situaciones pedagógicas contextualizadas.

“Antón (1998) propone que, para la formación táctica grupal, que persigue el aprendizaje, perfeccionamiento y estabilización de la acción cooperativa de los jugadores, se utilicen las siguientes fases para una progresión dentro de la enseñanza”¹⁸.

- *La fase de aprendizaje previa de las habilidades, destrezas específicas o intenciones tácticas. Esta fase no pertenecería al entrenamiento de la táctica grupal, pues es requisito que el jugador domine primero las habilidades específicas individuales.*
- *La fase de desarrollo específico inicial de los medios grupales en forma globalizada. En esta fase se utilizan tareas elementales, situaciones reducidas de 2, 3 o más jugadores, y situaciones competitivas globales, manejando cierto nivel de dificultad para favorecer el aprendizaje de los medios tácticos grupales.*
- *La fase de desarrollo básico analítico-sintético de los medios grupales en el dispositivo de ataque. El objetivo de esta fase es desarrollar las posibilidades del medio táctico en el espacio correspondiente a los diferentes puestos específicos del ataque y la defensa. También se utilizarán tantas tareas elementales, en grupos pequeños y fuera del contexto de juego, con situaciones similares a la competición.*

¹⁷ Antón LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA EN LOS DEPORTES DE EQUIPO Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 96 (1998)

¹⁸ Antón LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA EN LOS DEPORTES DE EQUIPO Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 96 (1998)

- *Fase de perfeccionamiento, estabilización e integración en el sistema de juego. En esta fase se plantean situaciones idénticas a la competición o más difíciles, tanto en el aspecto físico como perceptivo o coordinativo. Se pretende integrar los medios trabajados con el resto de medios en una estructura global de juego y en las distintas fases de ataque. En este modelo, como se puede analizar, se utiliza una progresión de enseñanza que parte del juego más global, para seguir con una fase donde se plantean situaciones problema al jugador, con una progresión de dificultad de lo más simple a lo más complejo, partiendo de lo individual a lo colectivo para finalizar de manera global, y donde se pone en práctica lo aprendido en las situaciones más similares al juego real.*

El hecho de utilizar el juego como principal herramienta de aprendizaje, hace que las tareas varíen de una fase a otra, y se tome en cuenta el grado de dificultad. Los autores en este método pueden proponer en algunos casos juegos modificados y estrategias, como por ejemplo cambiar la situación de los atacantes en favor de los defensores, asumir por parte de los jugadores un rol distinto al convencional, y hasta proponer el cambio de los espacios de juego, las metas e interacciones, mientras evidentemente no se rompan las reglas básicas del juego. Todos estos métodos o tácticas, son beneficiosas al jugador, quien irá afrontando diferentes situaciones en las que deberá visualizar la situación problema y responder de manera adecuada ante los diferentes cambios propuestos por el docente a través de este modelo.

4.3.3. Estilos cognitivos

Los estilos cognitivos comprenden aquellos pasos para que el jugador enfrente la situación problema, se motive en la búsqueda de alternativas en el juego, se proponga un objetivo y, con la información necesaria del profesor, se enfrente adecuadamente a esta situación problema.

Según Delgado ¹⁹(1991) las fases de las cuales se compone la intervención didáctica durante los estilos cognitivos son:

- a) Motivación para propiciar la búsqueda. Es la fase donde se expone el tema problema y sus puntos de interés*
- b) Planteamiento del objetivo que hay que conseguir. Es donde se plantea el problema y su nivel de dificultad*
- c) Información necesaria para encarar la búsqueda. Condiciones, normas y límites del problema. En el descubrimiento guiado existe una mayor limitación que en la resolución de problemas, puesto que en el primero algunas tareas se plantean con soluciones únicas”.*

Se puede afirmar que los resultados en la solución del problema planteado no se basan simplemente en lo logrado a través de la experiencia sino también en los conocimientos. Por esta razón, se logra captar la atención del alumno en razón a que le permita desarrollar su autonomía y tomar sus decisiones frente a un reto, dejándolo explorar sus habilidades cognitivas, y sin estandarizar sus actuaciones en imitación de lo que se considera ideal.

4.3.4. Modelo integrado

Siendo similar al modelo comprensivo, el modelo integrado introduce la diferenciación entre técnica y táctica, conceptualizando la técnica como la forma de ejecución específica de cada uno de los comportamientos tácticos del jugador, y la táctica como el conjunto de los comportamientos motores que cada jugador realiza para conseguir los objetivos motores (López y Castejón, 1998)²⁰, proponiéndose unas fases donde no se determina que se deba iniciar con una de las dos en particular, con la enseñanza de la táctica o por el contrario con la enseñanza de la técnica. En otras palabras, se dice que el modelo de intervención se asemeja al comprensivo pero con la diferencia marcada en que la propuesta de enseñanza de los deportes de colaboración-oposición en el modelo integrado se basa en la diferenciación, dentro de la conducta motriz del jugador, entre la “técnica” y la “táctica”. A partir de esto, los

¹⁹ Antón LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA EN LOS DEPORTES DE EQUIPO Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 96 (1998)

²⁰ FRANCISCO ALARCÓN LÓPEZ, DAVID CÁRDENAS VÉLEZ, MARÍA TERESA MIRANDA LEÓN, NURIA UREÑA ORTÍN y MARÍA ISABEL PIÑAR LÓPEZ Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | (1995)

autores proponen unas fases donde, o bien se empieza con la enseñanza de la táctica en unas condiciones técnicas reducidas, o viceversa, se empieza con la enseñanza de la técnica en unas condiciones tácticas reducidas (En cualquiera de los dos se proponen tareas de lo primero con muy pocos elementos de lo segundo), sin dejar claro cuál es el criterio para hacerlo de una forma o de la otra. A continuación de esto, o la fase siguiente consiste en proponer una práctica de juego real o similar al deporte, proceso que debe repetirse las veces que sean oportunas, y que según Castejón (2004), debe mantenerse la colaboración-oposición en las tareas y la alternancia de ataque y defensa en el juego.

Con respecto al tipo de tareas utilizadas, como se ha podido apreciar, son similares al resto de los modelos al intentar mantener un alto grado de similitud con el juego y plantear tareas específicas donde se manipulan los elementos estructurales (espacio, tiempo, etc.) incluidas las posibles actuaciones de defensores y atacantes.

En lo referente al tipo de definición de la tarea utilizado por este modelo, Navarro y Jiménez (1999)²¹ exponen dos posibilidades, sin dejar claro cuándo utilizar una y cuándo otra, aunque Castejón (2004) da a entender que a medida que los jugadores van aprendiendo, se les debe dar menos información para que sean ellos los que vayan comprobando las posibilidades de los elementos que se utilizan, mientras que en los más inexpertos será necesario que tengan información sobre cómo se ejecuta y para qué sirve.

La primera de ellas sería una tarea definida de tipo II (Blázquez, 1982), es decir, que especifica todos los componentes de la tarea y busca una instrucción directa. Los autores proponen para ello la utilización de “reglas de acción”, focalizando así la atención de los jugadores hacia los puntos importantes para cumplir con los principios de juego. Según Castejón (2004, p.221) así se consigue “confirmar o excluir las creencias del alumnado respecto a un problema táctico concreto, y conseguir una memorización significativa”.

La otra posibilidad que plantean Navarro y Jiménez consiste en promover que el jugador deduzca pautas de actuación con relación a los medios empleados para la consecución del objetivo propuesto, es decir, utilizar tareas semidefinidas de tipo II, en las que se especifica el objetivo y el medio, mas no se especifican las operaciones necesarias para conseguirlo. Para ello proponen

²¹ Antón LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA EN LOS DEPORTES DE EQUIPO Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 96 (1998)

dar información de manera interrogativa y así provocar la reflexión del jugador. Esta reflexión parece estar más encaminada a las posibilidades que puedan existir para resolver un problema, “el cómo hacerlo” más que “el porqué se debe hacer de una u otra forma”.

4.3.5. Modelo constructivista

También concibe fases que inician desde la identificación del problema para alcanzar objetivos y se formulan tareas tales como respecto a la modificación de condiciones o como al número de jugadores frente a la oposición. Las tareas pueden ser varias sin que los autores propongan un tipo de graduación específica, sino que más bien las tareas permitan adaptar su dificultad a la necesidad del jugador. En una segunda y última fase basada en la comunicación verbal se buscan más resultados, en donde el profesor y el jugador deben asentir juntos sobre la validez o la inadecuación de sus respuestas a las preguntas nacientes y existentes, preguntas que a la vez vienen a servir como soluciones a las mismas situaciones problema.

La progresión para la enseñanza y aprendizaje de los deportes de invasión, que plantean Contreras²² (2001), tiene un carácter cíclico y busca sobre todo el entendimiento, por parte de los jugadores, de las posibles soluciones a los problemas que surgen en el juego. Para ello proponen las siguientes dos fases”:

1 Exploración e identificación de problemas.

Previamente a esta fase, el entrenador debe centrar la atención sobre el objetivo que hay que conseguir, para a continuación proponer unas tareas donde el jugador pueda identificar los problemas que surgen cuando quiere conseguir el objetivo marcado. Las tareas que plantean para ello se basan en la modificación del número de jugadores, del grado de oposición (situaciones de superioridad numérica), disminución del terreno de juego, modificaciones del material, o reducción y adaptación de las normas oficiales. A tal efecto, proponen la utilización de

²² Antón LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA EN LOS DEPORTES DE EQUIPO Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 96 (1998)

alguna norma que les obligue a realizar el gesto técnico-táctico que se pretende enseñar, o bien simplemente dar información para focalizar la atención en ese gesto técnico-táctico.

²³ *Puesto que se da información de todos los aspectos de la tarea, incluyendo el cómo efectuar las operaciones, ya sea proponiendo reglas de obligación, o dando información al jugador para que éste pueda focalizar la atención sobre los aspectos importantes. Como se puede comprobar, estas tareas pueden ser muy variadas y distintas, sin que los autores propongan ningún tipo de progresión. Sólo aclaran que las modificaciones deben permitir adaptar la dificultad de la tarea a las necesidades de los jugadores, que dependerán del tipo y grado de conocimientos previos y capacidades que posean.*

2. Análisis y reflexión sobre los resultados de la búsqueda.

En esta fase el profesor, a través de preguntas, guía al jugador hacia la constatación de la validez de sus respuestas y a reforzar su aplicación en el juego, o puede hacer conscientes a los alumnos y alumnas de la inadecuación de las soluciones y de la necesidad de retornar a la búsqueda de soluciones correctas (p. 170). Estas preguntas no sólo están encaminadas al cómo debe actuar el jugador, sino también, y sobre todo, al porqué se debe actuar de determinada forma para conseguir el objetivo planteado, el cual partía de los principios de juego. Como se observa, en esta fase no existen tareas motrices como tal, se utiliza solamente una comunicación verbal con los jugadores de manera que se provoque la reflexión en ellos. Este modelo le brinda una gran importancia a esta fase, en la que se produce lo que ellos llaman “respuesta guiada”, ya que el entrenador debe ir orientando con sus preguntas a los jugadores hacia la respuesta que los sitúa realmente en la lógica del juego.

²³ (Blázquez, LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA EN LOS DEPORTES DE EQUIPO (1982),

4.4. Modelo comprensivo

El enfoque comprensivo enfatiza en desarrollar un conocimiento táctico del juego y la capacidad de tomar decisiones, para posteriormente ejecutar la destreza, donde se considera se deben modificar los elementos tales como los materiales, las áreas de juego y por supuesto las reglas. La característica primordial del modelo es que evoluciona de la táctica a la técnica, dado que los juegos modificados utilizados son similares para los diferentes deportes. Algunos autores plantean que es necesario primero conocer el juego para luego iniciar la práctica porque de lo contrario dicha práctica no tendría sentido, es decir que el actuar del jugador está supeditado al conocimiento de una estrategia concreta. Este modelo y el modelo estructural son similares en cuanto a la información inicial que proporciona el docente. *El trabajo principal a seguir por parte del docente o del entrenador en este contexto consistirá en el diseño de tareas y experiencias de aprendizaje que animen a los jugadores a descubrir los principios y conceptos por ellos mismos, de tal modo que estos conceptos puedan luego ser transferidos a otras situaciones en las que se puedan aplicar. En este sentido, el objetivo es similar al del modelo anterior con la diferencia de que la profundidad con la que se analizan estos principios en el anterior es menor. Por lo tanto las características esenciales de las tareas que se utilizan en este modelo (juegos modificados) son (Devís, 1992, p.154):*

- *La ejemplificación de la esencia de uno o de todo un grupo de juegos deportivos. **
- *La abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un único juego deportivo que exagera los principios tácticos y/o reduce las exigencias o demandas técnicas de los juegos deportivos en general”.*

“Para el diseño de estas tareas el autor propone la modificación de los principales elementos tales como el material, el equipamiento, el área de juego y sus reglas, posiblemente el número de jugadores, la comunicación entre compañeros, la puntuación, el desarrollo del juego, etc. En las primeras dos fases, las tareas son semiespecíficas o inespecíficas puesto que en éstas se

*varían uno o más elementos del juego tales como la orientación del jugador, el objetivo del juego, y las relaciones con el entorno y el jugador mismo”.*²⁴

El modelo comprensivo presenta unas señas de identidad propias que orientan la enseñanza a través de la táctica a la técnica, lo que supone priorizar los aspectos cognitivos de la enseñanza, buscando así básicamente esencialmente la comprensión de los principios que subyacen a las similitudes tácticas de los diferentes deportes.

Este modelo se apoya en un planteamiento constructivista ya que el alumno juega un papel activo en la construcción de sus propios aprendizajes, así como la necesidad de promover situaciones de aprendizaje apoyadas en sus conocimientos previos y la relación entre los mismos.

En la última fase, en la que se supone aparece ya el juego deportivo, se deben utilizar tareas específicas, aunque no se sabe bien de qué tipo, puesto que el autor no determina en ningún momento cómo desarrollar, ni ésta, ni ninguna de las fases anteriores.

Con respecto al grado de definición de las tareas en este modelo, se pueden clasificar como semidefinidas de tipo II (Blázquez, 1982), puesto que se especifica el objetivo del juego y el medio donde se lleva a cabo, mas no se especifica bien cómo conseguir este objetivo. Por lo tanto, el tipo de información inicial que da el entrenador será similar al del modelo anterior, pretendiendo buscar la indagación del jugador, puesto que la intención es explicar el objetivo del juego y describir unas condiciones del entorno que lo definan, sin dar información sobre qué contenidos tienen que utilizar para ello. Con relación al feedback, este modelo incluye una nueva intención, la de provocar la reflexión al jugador mediante un canal verbal interrogativo. Esta reflexión va encaminada a que el jugador recapacite sobre su acción y si ésta cumple o no con los objetivos tácticos (Devís y Peiró, 1992)”.

²⁴ Antón LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA EN LOS DEPORTES DE EQUIPO Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 96 (1998)

Es sumamente importante para el aprendiz conocer y comprender con claridad el objeto de la que se pretende aprender de modo que alle relación al conocimiento sobre las acciones. Es decir, identificar y procesar la información adquirida del entorno, como también ajustar su conducta a las características del mismo en un momento dado resulta totalmente necesario de cara a un aprendizaje eficaz de la habilidad.

Otro aspecto relevante es lo que se entiende por transferencia el hecho de que una habilidad motriz anteriormente aprendida influya en el aprendizaje de otra nueva, por otra parte el instrumento para el modelo comprensivo son los juegos modificados puesto que estos exageran los aspectos tácticos y reducen las exigencias técnicas, estos nacen por y para la comprensión. El papel del profesor es importante en cuanto a la intervención de modo que realiza preguntas encaminadas hacia la reflexión y comprensión. “Los juegos modificados deben adaptarse a las características propias de los jugadores en cuanto a la experiencias adquirida, nivel de habilidad, para lo cual se pueden modificar el numero de jugadores, las características del terreno de juego, o las propias normas reguladoras del juego deportivo”.

Un punto a tener en cuenta a la hora de realizar juegos modificados es promover situaciones de análisis o reflexión individual y colectiva sobre los problemas y dificultades encontrados, lo que a su vez determinara la búsqueda cognitiva de posibles soluciones a los problemas planteados.

4.5. PARAMETROS DE ENSEÑANZA DEL BALONCESTO

4.5.1. TACTICA DEL BALONCESTO

Es importante comenzar por decir que ²⁵“el aprendizaje de los juegos deportivos evoluciona de la táctica a la técnica”, es decir “del porqué al qué”. Realmente se hace indispensable conocer la esencia del juego, los principios tácticos para así sacar un mayor provecho a la técnica.

De esta forma se abordaran a continuación las acciones como lo son el lanzamiento, el pase, el dribling analizando los objetivos en cada una de estas el por qué y el cómo se deben de utilizar.

²⁵ Jose Tapias- Tactica del Baloncesto (1999)

4.5.2. Lanzamiento

El éxito o fracaso depende de que el balón entre o no en el cesto: por lo tanto, todo el juego está encaminado a lograr la mejor posición y lograr este objetivo. Hay que trabajar para superar la defensa, hasta obtener esta posición y ejecutar el último movimiento correctamente (la canasta). En la enseñanza y en la práctica diaria tenemos la gran ventaja que a todo el mundo le gusta tirar. Desde los jugadoras más jóvenes hasta los profesionales; sin embargo para los profesores, puede resultar una arma de doble filo. Porque por un lado, es fácil introducir el tiro en los entrenamientos, ya que resulta ameno, pero por otra parte, puede resultar peligroso por el excesivo componente autodidáctico.

Esto se dice por los jugadores que empiezan, quienes frecuentemente tiran desde distancias muy distantes para sus fuerzas y cometen muchos errores graves en la mecánica. Se debe utilizar en el momento adecuado; el posible lanzador debe analizar suposición y la de su defensor, para saber si puede tirar cómodamente. Además debe fijarse en la posición de los demás jugadores de su equipo y resto de defensores para saber si con su lanzamiento puede dejar mal parado a su equipo si su lanzamiento no se convierte. También se debe tener en cuenta la posibilidad de lograr el rebote, tiempo del partido, marcador, ritmo de juego que hay que llevar y hasta aciertos del día. Todo lo anterior hace que la selección del tiro no sea nada fácil.²⁶

El juego del baloncesto tiene como objetivo principal marcar puntos, si un punto es marcado es debido a culminar una buena ofensiva, ya sea esta individual o colectiva.

Para José tapias *“El lanzamiento es el acto de lanzar el balón al cesto contrario buscando un enceste. Es necesario que el jugador conozca las diferentes técnicas y las desarrolle mediante el entrenamiento y la práctica, lo que le proporcionará la confianza y serenidad que requiere el lance”*.

²⁶ Fundamentos de Baloncesto y Natación UNIVERSIDAD DE PAMPLONA (1998)

De este mismo modo afirma que *“Un buen encestador es importante en un equipo, mas no olvidemos que también lo es un buen defensa, pues por las mismas reglas del juego, la victoria no es solamente para aquel que anota más sino además para el que menos tantos permite”*.

4.5.3. Pase

El objetivo de un pase en el baloncesto o básquetbol es el avance de la pelota dentro de la cancha, utilizándose este movimiento esencialmente para crear posiciones de tiro a cesta.

“Un pase debe ser rápido y preciso, con economía de tiempo y movimientos. El pasador debe alcanzar un cien por ciento de efectividad. La pérdida de un pase en un momento crítico puede significar puntos para el adversario, los que sumados a los puntos que el equipo ha dejado de anotar al perder el dominio del balón, han ocasionado más de una derrota. La visión periférica es uno de los elementos fundamentales del pase ya que le permite al jugador ubicar a sus compañeros, especialmente al receptor, sin oportunidad qué tipo de pase va a efectuar y a quién pasará la pelota. Debe ubicar su pase en una zona situada entre la cintura y los hombros del receptor, combinando elementos tales como velocidad, altura del lanzamiento, etc.”²⁷

4.5.4. Dribbling

Este es uno de los fundamentos ofensivos más importantes del baloncesto ya que nos permite desplazarnos con el balón sin cometer violaciones del reglamento

Según José tapias hay varios tipos de Dribbling como lo son:

“Dribbling de velocidad: en el que el balón se impulsa hacia adelante, teniendo una incidencia larga del balón al botar el suelo, por lo que la progresión es rápida, pudiendo el jugador que dribla dar varios pasos entre bote y bote.

²⁷ Escuela nacional de entrenadores – federación española de baloncesto (1997)

Dribling de protección: se realiza cuando tenemos un defensor que nos impide progresar.

Dribling con dos manos Sólo se puede dar una vez. Se utiliza normalmente por los pivots para ganar rápidamente la posición al defensor.”

4.5.5. Cambios de mano con el balón

“El atacante con balón tiene una serie de recursos para driblar al contrario. Si no puede superarlo por rapidez, tiene el recurso de los cambios de mano. Es muy importante saber cuándo los debemos realizar. Hay que estudiar al defensor, no realizarlos porque sí, pues este es uno de los objetivos de la defensa. El driblador tiene que aprovechar una debilidad de la defensa para, mediante un cambio de ritmo, realizar el cambio de mano y dirección”.

4.5.6. Fintas con balón

“Finta de salida sin mover los pies Se realiza moviendo las caderas y las rodillas. Si el defensor cae en la finta, ésta es rápida y nos posibilita salir por cualquiera de los dos lados. Si el defensor no va a la finta siempre tendremos la posibilidad de realizar alguna de las que se enumeran a continuación”.

4.6. TOMA DE DECISIONES

Algo sumamente relevante en el desarrollo del juego del baloncesto, es el tomar decisiones de forma acertada para así obtener resultados favorables al momento de competir. La toma de decisiones se ve reflejada en diversas situaciones presentadas en durante el proceso del juego.

“La toma de decisiones se puede calificar como el instrumento empleado para la valoración de la toma de decisiones y la ejecución en juego de las acciones de lanzamiento a canasta y pase ”. ²⁸

²⁸ French y Thomas, – Toma de Decisiones (1987)

Se pondrá en evidencia las decisiones apropiadas y las decisiones inapropiadas, que se ven reflejadas en el pase, el dribling, el lanzamiento, defensa al atacante con balón, defensa al atacante sin balón:

4.6.1. Pase

Decisiones apropiadas. El jugador trata de:

-Pasar a un compañero libre.

Decisiones inapropiadas. El jugador trata de:

-Pasar a un compañero cubierto o con un defensa colocado en la línea de pase.

-Pasar a un lugar de la cancha donde no se encuentra ningún compañero.

4.6.2. Dribling (bote + avance)

Decisiones apropiadas El jugador trata de:

-Subir el balón al campo de ataque sin un oponente férreo.

-Realizar una penetración apropiada.

-Realizar un cambio de dirección apropiado, (es decir, fuera del alcance de un defensa) hacia una zona libre, o romper la defensa.

Decisiones inapropiadas El jugador trata de:

-Driblar a un defensor cargándole.

-Driblar sin avanzar hacia la canasta o alejándose de ella, sin presión de un defensa.

-Driblar retrocediendo provocando campo atrás.

-Driblar hacia fuera del territorio de juego.

-Abusar del dribling cuando hubiera sido más apropiado un pase a un compañero libre o un tiro a canasta

4.6.3. Tiro

Decisiones apropiadas. El jugador trata de:

-Tirar a canasta dentro o cerca del área de 6,25 m cuando está libre de marcaje o sin presión.

Decisiones inapropiadas

-Tirar desde una distancia muy superior a la línea de 6,25 m.

-Tirar cargando (comete falta) o desequilibrado (equilibrio no perdido por contacto físico).

-Realizar un tiro cuando un defensa realiza un marcaje de presión.

-Tirar cuando es más oportuno un pase a un compañero libre y adelantado.

-No intentar un tiro cuando se está libre de marcaje y dentro de la zona.

4.6.4. Jugador atacante sin balón

Desmarque

Decisiones apropiadas. El jugador trata de:

-Ocupar un espacio libre.

-Realizar una finta de recepción o movimiento de puerta atrás hacia un espacio libre.

Decisiones inapropiadas. El jugador trata de:

-Ocupar una posición cercana a un adversario.

-Ocupar una posición libre en el propio campo cuando el balón ha superado la línea de centro (pudiendo ocasionar campo atrás).

-Ocupar el espacio de penetración del compañero con balón.

-Encontrarse estático y no posibilitar un pase.

-Cometer alguna infracción: zona de 3 segundos, falta en ataque...

4.6.5. Defensa al atacante con balón

Mareaje a un jugador en posesión de la pelota. La forma de marcaje está determinada por la posición en la cancha. Marcar a un jugador que está listo para lanzar requiere aproximarse a él con rapidez (pasos de pugilista), con una mano en alto y la otra baja. Es importante no caer en el engaño o finta que ensaye el atacante.

Para marcar a un adversario que se apodera de la pelota en el tablero defensivo, se debe tratar de llevarlo hacia el rincón o la línea de banda.

Cuando el adversario se dispone a pasar, el jugador debe obstaculizarlo, abriendo los brazos y moviéndolos de arriba a abajo con las manos abiertas.

Marcaje

Decisiones apropiadas. El jugador trata de:

- Mantener la colocación entre el balón y la canasta.
- Adoptar la posición defensiva **utilizando** las manos.
- Recuperar la posición en caso de que el adversario le supere.
- Utilizar las manos o saltar para recuperar el balón (sin cometer falta).

Decisiones inapropiadas. El jugador no trata de:

- Mantener la colocación entre el balón y la canasta.
- Adoptar la distancia adecuada si se encuentra demasiado lejos del adversario.
- Permanecer demasiado estático.
- No utilizar las manos correctamente (golpear al atacante).

4.6.6. Defensa al atacante sin balón

Mientras el rival a marcar no esté en posesión de la pelota, el jugador debe estar atento a la distancia existente entre éste y el balón. Cuanto más alejado está el jugador marcado del balón, más alejado puede jugar el defensa. Por el

contrario, al acercarse el balón al adversario deberá acercársele también el defensa.

Marcaje

Decisiones apropiadas. El jugador trata de:

-Mantener el triángulo defensivo sin perder de vista al jugador que defiende y al balón.

-Mantener el criterio de distancia.

-Bajar a defender en un contraataque

Decisiones inapropiadas. El jugador:

-No mantiene el triángulo defensivo.

-Permanece demasiado estático.

-No adopta la distancia adecuada.

4.7. ETAPAS DE DESARROLLO

Para Piaget el desarrollo de la capacidad mental de los seres humanos va desde su nacimiento hasta la vida adulta del mismo, motivo por el cual divide esto en etapas de desarrollo. *“La mayor parte del tiempo, los niños asimilan la información adecuada a su desarrollo mental y la clasifican de acuerdo con lo que ya saben. A veces se enfrentan a problemas que no pueden resolver y deben hacer acomodos, crear nuevas estrategias o modificarlas para enfrentar la nueva situación”*²⁹

A continuación se abordará la etapa de operaciones formales y la etapa de operaciones concretas según Piaget:

4.7.1. Etapa de operaciones concretas: *“Esta fase que se desarrolla entre los 7 y 11 años aproximadamente, el niño se hace más capaz de mostrar el*

²⁹ .(Piaget)

pensamiento lógico ante los objetos físicos. Una facultad recién adquirida, la reversibilidad, le permite invertir o regresar mentalmente sobre el proceso que acaba de realizar, una acción que antes sólo había llevado a cabo físicamente.

El niño también es capaz de retener mentalmente dos o más variables, cuando estudia los objetos y reconcilia datos aparentemente contradictorios. Estas nuevas capacidades mentales se muestran mediante un rápido incremento en sus habilidades para conservar ciertas propiedades de los objetos, número y cantidad, a través de los cambios de otras propiedades, para realizar una clasificación y ordenamiento de los objetos.

Las operaciones matemáticas surgen en este periodo. El niño se convierte en un ser cada vez más capaz de pensar en objetos físicamente ausentes, apoyado en imágenes vivas de experiencias pasadas. Frente a los objetos, los niños pueden formar jerarquías y entender la inclusión de clase en los diferentes niveles de una estructura. Para hacer comparaciones, pueden manejar mentalmente y al mismo tiempo: la parte o subclase, y el todo o clase superior.”

Los niños de 7 a 8 años muestran una marcada disminución de su egocentrismo, se vuelven más sociocéntricos. A medida que muestran una mayor habilidad para aceptar opiniones ajenas, también se hacen más conscientes de las necesidades del que escucha, la información que tiene y de sus intereses. Por consiguiente, las explicaciones que elaboran los niños están más a tono con el oyente. Cualquier discusión implica ahora un intercambio de ideas. Al estar consciente de los puntos de vista ajenos, el niño busca justificar sus ideas y coordinar las de los otros. Sus explicaciones son cada vez más lógicas.

4.7.2. Etapa de operaciones formales: *“Este periodo que abarca de los 11 a los 15 años aproximadamente, se caracteriza por la habilidad para pensar más allá de la realidad concreta. La realidad es ahora sólo un subconjunto de las posibilidades para pensar. En la etapa anterior desarrolló relaciones con interacción y materiales concretos; ahora puede pensar en relación de relaciones y otras ideas abstractas, como proporciones y conceptos de segundo orden.*

El niño de pensamiento formal tiene la capacidad de manejar, a nivel lógico, enunciados verbales y proposiciones, en vez de objetos concretos únicamente. Es capaz ahora de entender plenamente y apreciar las abstracciones simbólicas del álgebra y la crítica literaria, así como el uso de metáforas en la literatura. A menudo se ve involucrado en discusiones espontáneas sobre filosofía, creencias, comportamientos sociales y valores, en las que son tratados conceptos abstractos, tales como justicia y libertad.”

4.8. APRENDIZAJE PROBLEMICO

Este tipo de enseñanza supera la enseñanza tradicional la cual básicamente ofrece los conocimientos ya hechos y elaborados de modo que el papel pasivo de simple receptor de conocimientos que después simplemente repite, pero sin comprender realmente como fue el proceso de búsqueda y la construcción teórica que llevo a esos conocimientos.

“En la pedagogía tradicional se busca esencialmente la formación de un pensamiento empírico; el estudiante al aprender es un receptor pasivo y el docente al enseñar es activo, el conocimiento se asimila por aproximaciones sucesivas, se ofrece como verdades acabadas y generalmente existe un insuficiente vínculo con la vida”³⁰

En la enseñanza problémica el estudiante debe ser un estudiante activo por lo que este debe realizar una actividad para así poderse apropiar de determinado conocimiento y así desarrollar su intelecto, el docente parte de no brindar el conocimiento ya fabricado, en forma de problema crea una situación problémica con el fin de que el estudiante se sienta motivado a darle solución y se apropie del conocimiento. El aprendizaje problemico puede definirse “como el conjunto de acciones tales como la organización de situaciones problémicas, planteamientos de problemas, ayuda a los estudiantes para resolver dichos problemas, verificación y fijación de los conocimientos adquiridos”.

Lo importante del aprendizaje problemico básicamente consiste en que los estudiantes guiados por el profesor, se involucran en el proceso de búsqueda y

³⁰.Alexander Luis Ortiz Ocaña PEDAGOGIA PROBLEMICA (2001)

solución de problemas nuevos para ellos de modo que estos aprenden a adquirir de forma independiente los conocimientos y a emplearlos en la solución de nuevos problemas. El aprendizaje problemico se apoya en los principios de la enseñanza tradicional.

4.8.1 Metodología del aprendizaje problemico

El aprendizaje problemico presenta una serie de etapas o momentos a través de los cuales transcurre el aprendizaje. Las etapas de la metodología del aprendizaje problemico son:

MOTIVACION

Esta es la etapa inicial del aprendizaje la cual consiste en crear una expectativa que mueve el aprendizaje, la motivación se logra planteando el problema.

En esta etapa del proceso se les presenta a los estudiantes el objeto promoviendo con ello su acercamiento e interés por el contenido a partir del objeto. En esta etapa el profesor es fundamental ya que presenta el contenido preferentemente como un problema que crea una necesidad de búsqueda de información. En esta parte del proceso se da la dialéctica entre el objetivo-objeto-método es importante motivar el alumno de modo que este comprenda la importancia que tiene para él la apropiación del conocimiento para así poder dar solución a los problemas.

COMPRENSION

La atención del estudiante sobre lo que es importante se considera comprensión, en la comprensión hay un mayor equilibrio entre profesor y estudiantes. El estudiante mediante su participación que es aun limitada, hace suya la necesidad y comprende, primeramente en un plano muy general, pero que continúa en un proceso de sistematización. La comprensión sigue un camino opuesto al de la motivación aunque ambos se complementan.

SISTEMATIZACION

Esta es la etapa crucial del aprendizaje puesto que aquí el estudiante se apropia de los conocimientos, habilidades y valores.

5. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. Enfoque:

Esta investigación posee un enfoque cualitativo ya que uno de sus pilares es la interacción social empleando métodos de recolección de datos esto con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal como la experimentan sus correspondientes protagonistas. La investigación cualitativa requiere un profundo entendimiento del comportamiento humano y las razones que lo gobiernan.³¹ A diferencia de la investigación cuantitativa, la investigación cualitativa busca explicar las razones de los diferentes aspectos de tal comportamiento. En otras palabras, investiga el por qué y el cómo se tomó una decisión, en contraste con la investigación cuantitativa, que busca responder preguntas tales como cuál, dónde, cuándo, cuánto. La investigación cualitativa se basa en la toma de muestras pequeñas, esto es la observación de grupos de población reducidos, como salas de clase, etc.

DISEÑO

Dado que esta investigación tiene por objeto examinar y sistematizar información de una manera persistente y a su vez organizada se considera de enfoque holístico ya que pretende conocer los resultados más cercanos a la verdad, la esencia del ser humano y su entorno.

Para Jacqueline Hurtado de Barrera la investigación holística es el estudio del todo, relacionándolo con sus partes pero sin separarlo. *La holística se refiere a la manera de ver las cosas enteras, en su totalidad, en su conjunto, en su complejidad, pues de esta forma se pueden apreciar interacciones, particularidades y procesos que por lo regular no se perciben si se estudian los aspectos que conforman el todo, por separado.*

³¹ Roberto Hernández Sampieri METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION. (1997)

En cuanto a la importancia de la investigación holística Douglas Salas afirma que, *Cuando se dice «superar los paradigmas» se quiere decir conocerlos, estudiarlos e integrarlos en nociones amplias. En eso consiste la holística: tendencia, movimiento, actitud psicológica y social, enraizada en las distintas disciplinas humanas, orientada hacia la búsqueda de una cosmovisión que esté basada en preceptos comunes para el género humano.*

5.2. Fases:

A continuación se nombraran las fases que componen la Metodología de Investigación Holística:

5.2.1. Exploratoria (Observación Lectura y Registro)

Tiene como objetivo básicamente aproximarse a un evento poco conocido para familiarizarse con él, abriendo camino hacia otro tipo de investigación más compleja.

5.2.2. Descriptiva (Características Descripción de hechos)

Tiene como objetivo central, lograr la descripción o caracterización de un evento de estudio dentro de un contexto particular. Consiste en identificar las características del evento estudiado.

5.2.3. Analítica (Análisis Sintagmático Del tema)

Tiene como objetivo analizar un evento y comprenderlo en término de sus aspectos menos evidentes. Pretende encontrar pautas de relación internas en un evento a fin de llegar a un conocimiento más profundo de dicho evento, que la simple descripción.

5.2.4. Comparativa (Antecedentes Diferencias y Semejanzas)

Tiene como objetivo precisar las diferencias y semejanzas que existen entre dos o más grupos con respecto a un mismo evento.

5.2.5. Explicativa (Teorías Sintagma Gnoseológico)

Es aquella que busca comprender las relaciones entre distintos eventos, se interesa fundamentalmente por el “por qué” y el “cómo” de los fenómenos. Es este tipo de investigación el que genera teorías y modelos que a la larga conducen a las revoluciones científicas.

5.2.6. Predictiva (Factibilidad Supuestos Hipótesis)

También es denominada “investigación de pronóstico” Tiene como propósito prever o anticipar situaciones futuras. La predicción puede estar orientada hacia la estimación de los valores que asumirá un evento en el futuro, dadas ciertas condiciones de los eventos predictores.

5.2.7. Proyectiva (Diseño Plan Programa Prototipo Plan metodológico)

También conocido como “proyecto factible”, consiste en la elaboración de una propuesta o modelo para solucionar determinadas situaciones. Se ubican las investigaciones para el diseño de programas de intervención social, de maquinarias, de programas informáticos, de inventos.

5.2.8. Interactiva (Intervención Recolección de Datos)

La investigación interactiva implica la realización de acciones por parte del investigador, con el propósito de modificar situaciones concretas a través de la aplicación de proyectos previamente diseñados. También denominada “investigación –acción”

5.2.9. Confirmatoria (Análisis de Resultados. Logro de Objetivos)

Tiene como propósito verificar las hipótesis derivadas de las teorías; este tipo de investigación indaga acerca de las posibles relaciones entre eventos, a partir del control de una serie de variables extrañas.

5.2.10. Evaluativa (Limitaciones Recomendaciones Presentación)

Consiste en indagar si los objetivos que se han planteado en un determinado programa o proyecto están siendo o no alcanzados, y describir cuáles aspectos del proceso han contribuido a entorpecer el logro de dichos objetivos.

Está asociada a la valoración, confrontación a juicio. Se entiende como la actividad realizada con el propósito de apreciar mayor o menor efectividad de un proceso, en cuanto al cumplimiento de los objetivos.

6. DESARROLLO DE LA INVESTIGACION

Con base a las fases nombradas anteriormente se presenta a continuación para la presente investigación un cuadro en donde se muestran las fases que se utilizaron de la metodología de investigación holística de manera secuencial:

En esta se muestra la fase respectiva utilizada, el objetivo a cumplir de la misma y el instrumento de apoyo.

FASE	OBJETIVO	TECNICA INSTRUMENTO –
EXPLORATORIA	Determinar el problema	Ficha de registro del profesor Fernando Parada
DESCRIPTIVA	Identificar el nivel de comprensión del juego de baloncesto de los niños del grupo de baloncesto infantil del colegio de bachillerato de la universidad libre.	Ficha de registro nivel de comprensión del juego de los niños.
PROYECTIVA	Propuesta didáctica modelo comprensivo	Guía didáctica Ficha de registro nivel de comprensión del juego de los niños.
INTERACTIVA	Aplicación de la propuesta, intervención y recolección de datos.	Planes de clase
CONFIRMATORIA	Análisis de resultados y logro de objetivos de la propuesta didáctica.	Ficha de registro

Se trabajara con la población estudiantil del Colegio Bachillerato Universidad Libre, perteneciente a la selección infantil de baloncesto.

7. DESARROLLO DE LAS FASES DE INVESTIGACIÓN

7.1. Fase exploratoria

En esta fase básicamente se aproxima hacia el conocimiento de los distintos modelos de enseñanza, los modelos de enseñanza aplicados en el ámbito deportivo, el desarrollo cognitivo de los niños de 10 hasta los 15 años, la toma de decisiones frente a las diversas situaciones de juego presentadas en el baloncesto y la guía didáctica. Así se indagará sobre cada uno de los temas mencionados, se revisará que se ha abordado sobre ellos y que hay escrito sobre el tema. Esto con el fin de delimitar con mayor precisión el tema, aclarar conceptos o identificar indicios para investigar.

7.2 Técnicas de recolección

La Observación

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

Aquí se observará la metodología utilizada por el profesor al momento de realizar los respectivos entrenamientos del grupo de Baloncesto Infantil del Colegio Bachillerato Universidad Libre.

El instrumento a utilizar será una ficha de registro, esta se centrará en la observación de ejercicios, los cuales se consideran un conjunto de acciones motoras musculares y esqueléticas, comúnmente se refieren a cualquier actividad física que mejora y mantiene la aptitud física, la salud y el bienestar. En la organización empleada por parte del profesor a la hora de realizar los distintos ejercicios y el método, según Descartes, es una conducta mental previa -a nivel global- a la toma de decisiones que requiere: economía de esfuerzos, concentración, mediatización y eficacia.

7.2.1. FICHA DE REGISTRO DE LA PRACTICA DE BALONCESTO DEL COLEGIO UNIVERSIDAD LIBRE

La siguiente ficha de registro se realizó en el Colegio Bachillerato Universidad Libre, se observaron dos sesiones de entrenamiento distintas en donde se anotaron los ejercicios dados por parte del entrenador, la organización de los mismos y el método de enseñanza empleado. Esta se elaboró con el fin de determinar el problema presente de la práctica de baloncesto del colegio universidad libre.

Ficha de registro de observación de sesiones:

EJERCICIO	ORGANIZACIÓN	METODO
calentamiento con trote y dominio de balón	De linea final a linea final realizando manejo de balón rotativo	Mando directo
manejo de balon con mano izquierda y derecha	linea final y dentención a la alura de la linea del tiro libre y mitad de la cache	Mando directo
tecnia del doble ritmo por derecha y izquierda	Dos lineas por derecha e izquierda al aro	Mando directo
doble ritmo con pase	dos filas una frente al aro otra detras de la canasta.	Mando directo
Situacion real de juego 1 vs 1 1 vs2	final de la cancha tres filas pase lateral linea inicial y final regreso dos contra uno	Mando directo
Juego control	situación de juego aplicando conocimientos de domino de balon	
Vuelta a la calma	- Estiramiento y relajación	Mando directo

EJERCICIO	ORGANIZACIÓN	METODO
calentamiento con trote y dominio de balon	De linea final a linea final realizando manejo de balón rotativo	Mando directo
manejo de balon con mano izquierda y derecha	linea final y detencion a la altura de la linea del tiro libre y y mitad de la cacha	Mando directo
tecnica del doble ritmo por derecha y izquierda	Dos lineas por derecha e izquierda al aro	Mando directo
doble ritmo con pase	dos filas una frente al aro otra detras de la canasta.	Mando directo
Fintas	final de la cancha tres filas pase lateral linea inicial y final regreso dos contra uno	Mando directo
Juego control	situacion de juego aplicando conocimientos de domino de balon	
Vuelta a la calma	- Estiramiento y relajación	Mando directo

ANALISIS DE LA METODOLOGIA

Se analiza que la metodología empleada por parte del docente a cargo de la selección infantil de baloncesto del colegio bachillerato Universidad Libre emplea para la enseñanza del baloncesto es tradicional, en razón a que de seis ejercicios empleados durante el desarrollo de la sesión de entrenamiento 5 ejercicios fueron dirigidos por medio del mando directo, la organización de los mismos siempre fue en filas enfatizando básicamente en la técnica individual. En estos 5 ejercicios el docente realiza la respectiva demostración, explica las habilidades y el alumno solo ejecuta las tareas dadas por parte del entrenador.

Es evidente el tradicionalismo empleado por el docente ya que en las dos sesiones de entrenamiento observadas fueron empleados los mismos ejercicios, los cuales solo van dirigidos hacia el perfeccionamiento de la técnica individual de cada jugador por medio de la repetición, dejando así de lado la táctica. La posición del entrenador es estricta, mantiene el control y la disciplina del grupo, los jugadores solo obedecen estos no tienen decisión o autonomía.

El procedimiento del desarrollo de la sesión de entrenamiento siempre parte de una breve explicación verbal por parte del docente del mismo modo hay una demostración visual, las correcciones de los ejercicios son de forma masiva y general, no se dedica a corregir alumno por alumno.

7.3. FASE DESCRIPTIVA

Durante esta fase se analizara el nivel de comprensión de juego de los niños pertenecientes al grupo de baloncesto infantil del colegio de bachillerato de la universidad libre. Esto se llevara a cabo por medio de una ficha de registro desarrollada por observación cerrada.

CATEGORIAS DE ANALISIS

Con base a las testimonios ofrecidos por parte de Jose Tapias, French y Thomas se realizó el siguiente cuadro en el cual se describe la situación triple amenaza, el pase, el dribling, el lanzamiento e inclusive situaciones defensivas, esto para tener claro cual es el objetivo de cada una de estas y el modo de observación a utilizar o evaluar.

Categoría	Descriptor	Indicador	Modo observación
Triple amenaza	Posición adecuada en el baloncesto tras recibir el balón, ya que pondrá al jugador en posición inmediata para poder driblar, pasar o lanzar.	juego en ataque terreno contrario	1.Jugador bajo con balón, contra jugador alto. 2.Jugador alto con balón, contra jugador bajo.
Juego en ataque (pase)	El objetivo de un pase en el baloncesto o básquetbol es el avance de la pelota dentro de la cancha, utilizándose este movimiento esencialmente para crear posiciones de tiro a cesta	Juego en ataque terreno contrario	1.Pasar a un compañero libre. 2.Pasar a un compañero cubierto o con un defensa colocado en línea de pase. 3.Pasar a un lugar de la cancha donde no se encuentra ningún compañero
Juego en ataque (dribling)	Este es uno de los fundamentos ofensivos más importantes del baloncesto ya que nos permite desplazarnos con el balón sin cometer violaciones del reglamento	Juego en ataque terreno contrario	1.Subir el balón al campo atacante contrario cuando no tiene marca. 2.Dribla cuando tiene un defensor marcándole a presión. 3.Dribla sin avanzar a la canasta o alejándose de ella.
Juego en ataque (lanzamiento)	El éxito o fracaso depende de que el balón entre o no en el cesto: por lo tanto, todo el juego esta encaminado a lograr la mejor posición y lograr este objetivo. Hay que trabajar para superar la defensa, hasta obtener esta posición y ejecutar el	Juego en ataque terreno contrario	1.Lanza cuando tiene marcación individual. 2.Lanza cuando está a distancia del defensor. 3.Lanza cuando es más oportuno el pase a un compañero

	ultimo movimiento correctamente (la canasta).		
Defensa al atacante con balón	Marcar a un jugador que está listo para lanzar requiere aproximarse a él con rapidez (pasos de pugilista), con una mano en alto y la otra baja.	Defensa en campo propio	1.Adoptar la posición defensiva utilizando las manos. 2.Permanece estático. 3.No utiliza las manos correctamente (golpea al atacante)
Defensa al atacante sin balón	el jugador debe estar atento a la distancia existente entre éste y el balón	Defensa en campo propio	1.No pierde de vista al jugador que defiende y al balón. 2.Permanece estático. 3.No adopta la distancia adecuada.

Por medio de estas afirmaciones obtenidas, se elaboró la siguiente ficha de registro se hizo basada en los argumentos dados por French y Thomas en cuanto a la toma de decisiones en el baloncesto, con el fin de evidenciar la forma como comprenden el Baloncesto los niños del grupo infantil del Colegio de bachillerato Universidad Libre.

La ficha la llena cada uno de los estudiantes, a cada estudiante se le asignó un compañero al cual observar, mientras unos juegan libremente otros se sientan y señalan la acción realizada por parte del compañero al cual debió observar. Del mismo modo los que jugaron dieron paso a los que observaron siendo ellos los siguientes en jugar libremente, mientras estos observan y anotan las acciones de sus compañeros.

FICHA SITUACION TRIPLE AMENAZA NIVEL DE COMPRENSION DEL JUEGO

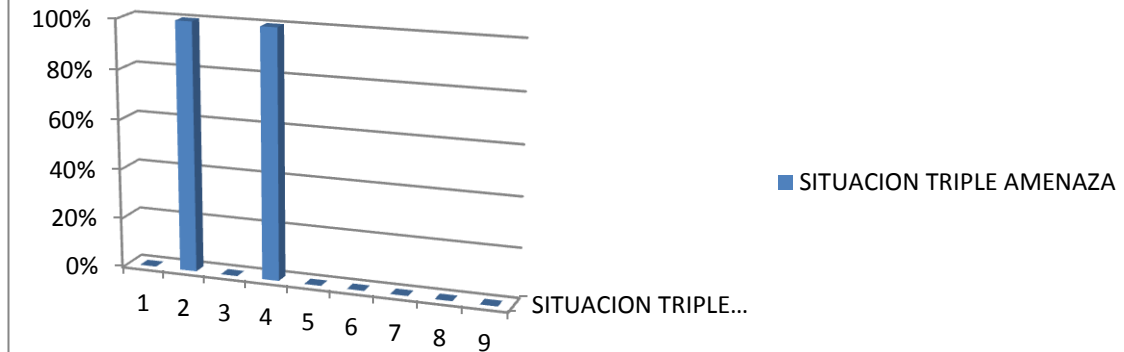
SITUACION TRIPLE AMENAZA	LANZO	DRIBLO	PASO
Jugador bajo con balón, contra jugador alto.			
Jugador alto con balón, contra jugador bajo.			

Análisis individual situación triple amenaza

El siguiente cuadro es el resultado de la situación de triple amenaza obtenido de cada uno de los 9 jugadores de acuerdo a su talla sea este alto o bajo, analizando la decisión tomada por el jugador, la decisión más acertada según la teoría y con base a esta establecer si el jugador acertó o no en esta situación.

JUGADOR	TALLA	DECISIÓN DEL JUGADOR	DECISION SEGÚN LA TEORIA	ACERTO
1	Baja	Lanzo	Driblar	0%
2	Baja	Driblo	Driblar	100%
3	Baja	Lanzo	Driblar	0%
4	Baja	Driblo	Driblar	100%
5	Baja	Lanzo	Driblar	0%
6	Alta	Driblo	Lanzar	0%
7	Baja	Lanzo	Driblar	0%
8	Alta	Driblo	Lanzar	0%
9	Baja	Lanzo	Driblar	0%

SITUACION TRIPLE AMENAZA



ANALISIS INDIVIDUAL

De los nueve jugadores 7 no acertaron frente a la toma de decisión más adecuada frente a la situación de triple amenaza presentada de acuerdo a las estaturas de cada uno, tanto del atacante como del defensor. Tan solo 2 jugadores tuvieron un buen análisis de la situación presentada los cuales acertaron a la hora de ejecutar la acción que realizaron.

Cabe aclarar que se tomó la acción más veces realizada por parte del jugador como decisión del mismo a la hora de evaluar.

Análisis grupal

Se observa que la mayor parte del grupo en la situación de triple amenaza la cual implica tomar la decisión de pasar, lanzar o driblar, los jugadores no toman en cuenta si tienen o no desventajas en cuanto a la estatura del oponente y la propia. Todos los jugadores de baja estatura con posesión de balón cuando están siendo defendidos por un jugador alto cometen el error de lanzar el balón sin antes analizar que es la decisión menos apropiada ya que este lanzamiento es fácilmente obstruido por parte del defensor (gardeado).

Los jugadores altos con posesión de balón cuando están siendo defendidos por un jugador de estatura baja, deciden driblar el balón lo cual favorece el robo del mismo por parte del defensor con gran facilidad, debido a que consiguen llegar más rápido al balón cuando pica en el suelo. Esto solo demuestra que la opción más acertada en este caso por parte del jugador alto con posesión de balón es

lanzar ya que hay menos probabilidad de que el defensor obstruya su lanzamiento y así más posibilidad de anotación por parte del atacante.

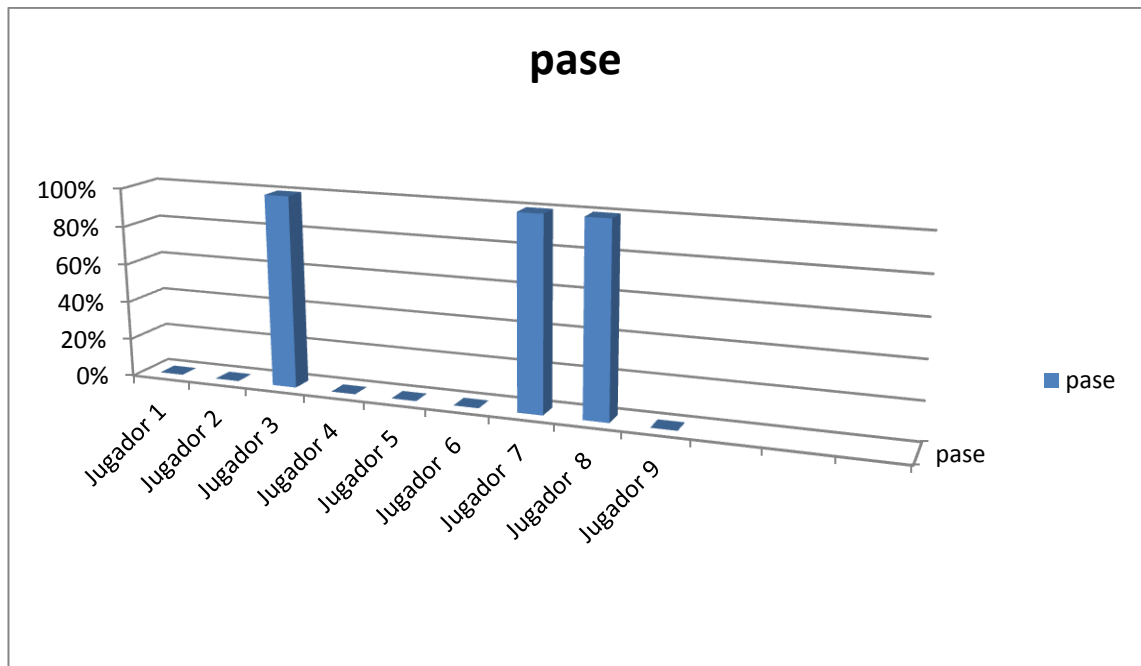
En cuanto a la decisión más acertada por parte del jugador bajo con posesión de balón frente a un defensor alto es driblar el balón aprovechando su agilidad, velocidad y así poderse aproximar lo más cerca al aro, pasar el balón también es una buena decisión puesto que puede dar más posibilidad de anotación a un compañero con mayor posibilidad de realizar un ataque efectivo.

SEGUNDA PARTE FICHA DE REGISTRO NIVEL DE COMPRENSION DEL JUEGO (PASE-DRIBLING-LANZAMIENTO-DEFENSA)

ACCION	OPCION 1	OPCION 2	OPCION 3
JUEGO EN ATAQUE (PASE)	Pasar a un compañero libre.	Pasar a un compañero cubierto o con un defensa colocado en línea de pase.	Pasar a un lugar de la cancha donde no se encuentra ningún compañero.
JUEGO EN ATAQUE (DRIBLING)	Subir el balón al campo atacante contrario cuando no tiene marca.	Dribla sin avanzar a la canasta o alejándose de ella.	Dribla cuando tiene un defensor marcándole a presión.
JUEGO EN ATAQUE (LANZAMIENTO)	Lanza cuando tiene marcación individual.	Lanza cuando está a distancia del defensor.	Lanza cuando es más oportuno el pase a un compañero.
DEFENSA AL ATACANTE CON BALON	Adoptar la posición defensiva utilizando las manos.	Permanece estático.	No utiliza las manos correctamente (golpea al atacante)
DEFENSA AL ATACANTE SIN BALON	No pierde de vista al jugador que defiende y al balón.	No adopta la distancia adecuada.	Permanece estático.

ANALISIS INDIVIDUAL DE CADA UNA DE LAS ACCIONES

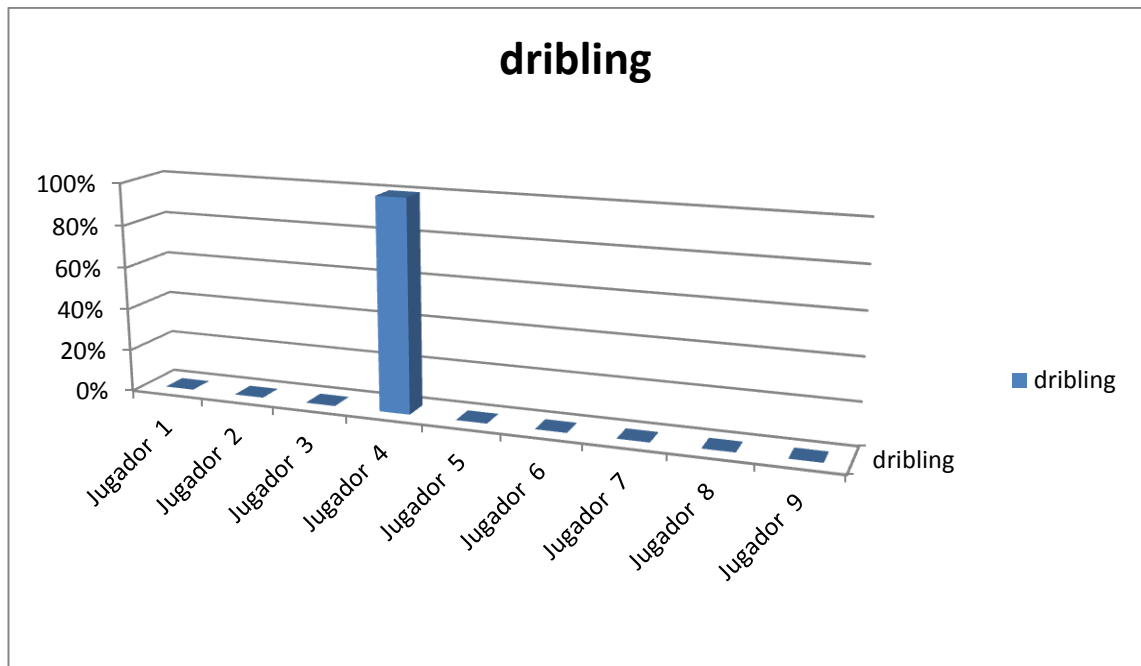
PASE	DECISION DEL JUGADOR	DECISION SEGÚN LA TEORIA	ACIERTO
Jugador 1	Pasar a un compañero cubierto o con un defensa colocado en línea de pase	Pasar a un compañero libre	0%
Jugador 2	Pasar a un compañero cubierto o con un defensa colocado en línea de pase	Pasar a un compañero libre	0%
Jugador 3	Pasar a un compañero libre	Pasar a un compañero libre	100%
Jugador 4	Pasar a un lugar de la cancha donde no se encuentra ningún compañero	Pasar a un compañero libre	0%
Jugador 5	Pasar a un compañero cubierto o con un defensa colocado en línea de pase	Pasar a un compañero libre	0%
Jugador 6	Pasar a un compañero cubierto o con un defensa colocado en línea de pase	Pasar a un compañero libre	0%
Jugador 7	Pasar a un compañero libre	Pasar a un compañero libre	100%
Jugador 8	Pasar a un compañero libre	Pasar a un compañero libre	100%
Jugador 9	Pasar a un compañero cubierto o con un defensa colocado en línea de pase	Pasar a un compañero libre	0%



En la toma de decisión en pase, tan solo los jugadores número 3, 7 y 8 obtuvieron una decisión óptima frente a la situación presentada.

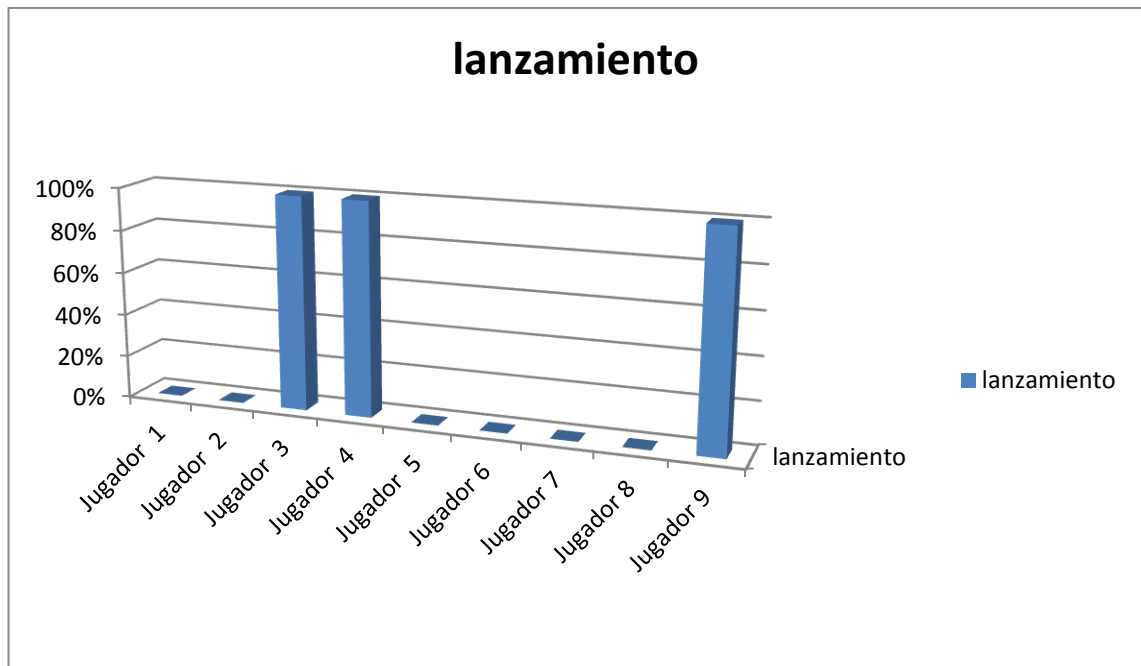
Seis jugadores no consiguieron actuar de la mejor manera frente a la situación dada.

DRIBLAR	DECISION DEL JUGADOR	DECISION SEGÚN LA TEORIA	ACIERTO
Jugador 1	Dribla cuando tiene un defensor marcándole a presión	Dribla el balón atacando el aro	0%
Jugador 2	Dribla sin avanzar a la canasta o alejándose de ella	Dribla el balón atacando el aro	0%
Jugador 3	Dribla sin avanzar a la canasta o alejándose de ella	Dribla el balón atacando el aro	0%
Jugador 4	Dribla el balón atacando el aro	Dribla el balón atacando el aro	100%
Jugador 5	Dribla sin avanzar a la canasta o alejándose de ella	Dribla el balón atacando el aro	0%
Jugador 6	Dribla sin avanzar a la canasta o alejándose de ella	Dribla el balón atacando el aro	0%
Jugador 7	Dribla cuando tiene un defensor marcándole a presión	Dribla el balón atacando el aro	0%
Jugador 8	Dribla cuando tiene un defensor marcándole a presión	Dribla el balón atacando el aro	0%
Jugador 9	Dribla sin avanzar a la canasta o alejándose de ella	Dribla el balón atacando el aro	0%



En la situación de dribling tan solo un jugador acerto en la toma de decisión ya que fue el unico que en repetidar oportunidades utilizo el dribling para avanzar y asi atacar el aro, 8 jugadores cometieron errores como: driblar cuando tiene un defensor marcándole a presión y driblar sin avanzar a la canasta o alejándose de ella.

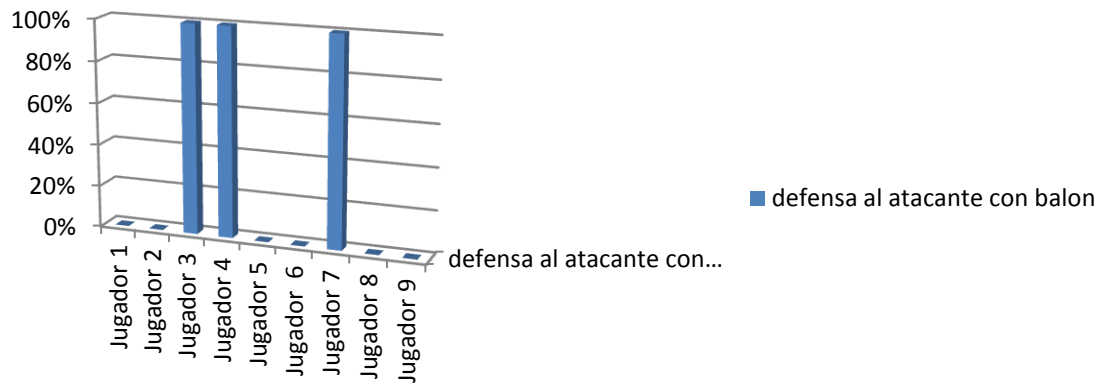
LANZAMIENTO	DECISION DEL JUGADOR	DECISION SEGÚN LA TEORIA	ACIERTO
Jugador 1	Lanza cuando tiene marcación individual	Lanza cuando esta a distancia del defensor	0%
Jugador 2	Lanza cuando es mas oportuno el pase a un comañero	Lanza cuando esta a distancia del defensor	0%
Jugador 3	Lanza cuando esta a distancia del defensor	Lanza cuando esta a distancia del defensor	100%
Jugador 4	Lanza cuando esta a distancia del defensor	Lanza cuando esta a distancia del defensor	100%
Jugador 5	Lanza cuando tiene marcación individual	Lanza cuando esta a distancia del defensor	0%
Jugador 6	Lanza cuando es mas oportuno el pase a un compañero	Lanza cuando esta a distancia del defensor	0%
Jugador 7	Lanza cuando es mas oportuno el pase a un compañero	Lanza cuando esta a distancia del defensor	0%
Jugador 8	Lanza cuando tiene marcación individual	Lanza cuando esta a distancia del defensor	0%
Jugador 9	Lanza cuando esta a distancia del defensor	Lanza cuando esta a distancia del defensor	100%



en cuanto al lanzamiento tres de los nueve jugadores comprenden el momento oportuno del lanzamiento para que este sea mas oportuno o favorable a un cesto, el cual es lanzar cuando se esta a distancia del defensor.

DEFENSA AL ATACANTE CON BALON	DECISION DEL JUGADOR	DECISION SEGÚN LA TEORIA	ACIERTO
Jugador 1	Permanece estatico	Adoptar la posición defensiva utiliando las manos	0%
Jugador 2	Permanece estatico	Adoptar la posición defensiva utiliando las manos	0%
Jugador 3	Adoptar la posición defensiva utiliando las manos	Adoptar la posición defensiva utiliando las manos	100%
Jugador 4	Adoptar la posición defensiva utiliando las manos	Adoptar la posición defensiva utiliando las manos	100%
Jugador 5	Permanece estatico	Adoptar la posición defensiva utiliando las manos	0%
Jugador 6	No utiliza las manos correctamente (golpea al atacante)	Adoptar la posición defensiva utiliando las manos	0%
Jugador 7	Adoptar la posición defensiva utiliando las manos	Adoptar la posición defensiva utiliando las manos	100%
Jugador 8	No utiliza las manos correctamente (golpea al atacante)	Adoptar la posición defensiva utiliando las manos	0%
Jugador 9	No utiliza las manos correctamente (golpea al atacante)	Adoptar la posición defensiva utiliando las manos	0%

defensa al atacante con balon



En la defensa al atacante con balón tres jugadores adoptan la posición defensiva adecuada utilizando sus manos de manera correcta. Tres jugadores permanecen estáticos y dos jugadores cometen error al golpear con sus manos a el jugador atacante.

DEFENSA AL ATACANTE SIN BALON	DECISION DEL JUGADOR	DECISION SEGÚN LA TEORIA	ACIERTO
Jugador 1	No adopta la distancia adecuada	No pierde de vista al jugador que defiende coy al balón	0%
Jugador 2	Permanece estatico	No pierde de vista al jugador que defiende coy al balón	0%
Jugador 3	Permanece estatico	No pierde de vista al jugador que defiende coy al balón	0%
Jugador 4	No pierde de vista al jugador que defiende coy al balón	No pierde de vista al jugador que defiende coy al balón	100%
Jugador 5	Permanece estatico	No pierde de vista al jugador que defiende coy al balón	0%
Jugador 6	Permanece estatico	No pierde de vista al jugador que defiende coy al balón	0%
Jugador 7	No pierde de vista al jugador que defiende coy al balón	No pierde de vista al jugador que defiende coy al balón	100%
Jugador 8	Permanece estatico	No pierde de vista al jugador que defiende coy al balón	0%
Jugador 9	Permanece estatico	No pierde de vista al jugador que defiende coy al balón	0%

defensa al atacante sin balon



En la defensa al atacante sin balón tan solo un jugador de los nueve, no pierde de vista el balón y al jugador que defiende. Otros jugadores simplemente permanecen estáticos o no adoptan la posición adecuada.

Análisis grupal

Es evidente que todos los jugadores cuando se ven enfrentados a diversas situaciones de juego sean estas durante el ataque o la defensa que implican tomar una decisión, sea en el pasar, lanzar, driblar o la forma en la cual debo defender a un oponente con balón o sin balón, cometen errores tomando la decisión menos acertada ya que los jugadores tienen un análisis de juego muy bajo.

De acuerdo a los datos obtenidos con base a la ficha de registro es notorio que a pesar de que todos los jugadores en algún momento cometan errores tácticos, hay jugadores como lo son el jugador numero 3, el jugador numero 4 y el jugador numero 7, los cuales reflejan una mayor comprensión de las soluciones que deben aplicar en las diferentes situaciones problemáticas presentadas. Estos jugadores no presentaron error alguno en la decisión que tomaron ya que siempre fue la decisión indicada.

Es sumamente importante desarrollar en todo el grupo la táctica del juego, la comprensión del mismo ya que si comprenden el para que sirve cada una de las técnicas que ofrece el baloncesto, sabrán utilizarlas de la mejor forma, sabrán darle solución a las problemáticas así sacaran provecho el momento de competir ya que no cometerían tantos errores.

7.4. FASE PROYECTIVA

7.4.1. Justificación

Por medio de este documento se pretende mostrar a los entrenadores del deporte del baloncesto una forma distinta de enseñarlo la cual está basada en la comprensión del propio juego, todo encaminado hacia la obtención de alumnos activos que se impliquen cognitivamente en las sesiones de entrenamiento. Dejando de lado el tipo de enseñanza tradicional que es el más utilizado, se quiere proporcionar ideas para la enseñanza de este deporte por medio del modelo comprensivo.

Esta guía esta aplicada con una población estudiantil de 13 estudiantes pertenecientes a la selección infantil de baloncesto del Colegio Bachillerato Universidad Libre el cual se encuentra ubicado en el barrio Normandia, contara con tres planes de clase en los cuales se abordara: el pase, el dribling y el lanzamiento. Teniendo en cuenta que para cada plan de clase se pueden adoptar de dos a tres sesiones de entrenamiento para que allá una mejor comprensión de la temática a trabajar por parte del alumnado.

7.4.2. Objetivo general

Desarrollar el pensamiento proyectivo en los niños de la selección de baloncesto del colegio de la universidad libre.

7.4.3. Objetivos específicos

Resolver problemas que exijan el dominio de patrones motores básicos en las distintas situaciones de juego.

7.4.4. Contenidos

Es fundamental trabajar como mínimo dos sesiones de entrenamiento por contenido a desarrollar, esto con el fin de que allá mas comprensión por parte de los jugadores y análisis del verdadero sentido del juego.

Estas sesiones de entrenamiento tendrán una parte inicial en donde es fundamental partir de experiencias lúdicas motivantes para el alumnado, en la parte central se enfatizara en el desarrollo de la táctica en cuanto a la práctica y ejecución de ciertos ejercicios que conllevan a una toma de decisión especifica sea esta pasar, lanzar o driblar el balón. En la parte final del entrenamiento se realizaran los respectivos estiramientos.

7.4.5. Parámetros para la enseñanza del baloncesto por medio del modelo comprensivo.

A continuación se nombran una serie de parámetros a tener en cuenta en el desarrollo de la guía didáctica, los cuales se obtienen con base a los parámetros de la enseñanza del baloncesto así como el modelo comprensivo de la enseñanza de los deportes así como orientaciones para la actuación del profesor durante la sesión, esto con el fin de crear un entorno de practica adecuado para el alumno.³²

1. Se debe progresar de situaciones más simples a situaciones más complejas:

A medida que se incrementa la presencia de compañeros y adversarios también el número de opciones y posibles soluciones que tiene que ir tomando el jugador se ven incrementadas, incrementar y reducir el número de oponentes y compañeros permite manipular la dificultad a la hora de tomar una decisión facilitando el aprendizaje del alumno.

2. Los juegos modificados propician el aprendizaje de una habilidad desde el punto de vista táctico y técnico:

La presencia del oponente no puede ser un obstáculo que retrase el aprendizaje del jugador, se puede limitar la acción del defensor progresando desde un comportamiento pasivo a uno activo. El trabajo conjunto de la táctica y la técnica favorece la contextualización del aprendizaje. A partir de los juegos modificados se pretende que el alumno conozca el que, como y cuando de la acción, es decir aprende su utilidad táctica y por el otro como se ejecuta.

3. El profesor planteara preguntas al alumno haciéndole reflexionar sobre que es más adecuado hacer:

De este modo el profesor no le proporciona la solución directamente, si no que le dará las herramientas necesarias para que el alumno pueda encontrar la solución por si mismo.

³² Ver anexo 1 “Guía didáctica para la enseñanza del baloncesto por medio del modelo comprensivo”

7.4.6. Metodología

La metodología parte con base al Modelo Comprensivo de enseñanza deportiva, señala que lo mas importante va a ser el progreso y esfuerzo realizado por el propio alumno, se caracteriza por evolucionar desde la táctica hacia la técnica utilizando como medio para ello los juegos modificados, buscando así la comprensión de los principios tácticos particulares.

La idea central mas importante es la necesidad de comprender el juego antes de empezar a practicar acciones o habilidades del mismo, ya que estas carecerían de sentido. A continuación se enumeraran los aspectos esenciales a tener en cuenta según este modelo:

1. Parte de experiencias lúdicas que sean motivantes para el alumnado.
2. Reduce las demandas técnicas del juego.
3. Enfatiza en desarrollar un conocimiento táctico.
4. Desarrollo de la capacidad de tomar decisiones.

7.4.7. Evaluación

Ya que el modelo de esta investigación está basado en el modelo comprensivo, no solo pretenden evaluar los aspectos técnicos y motrices del alumno sino también su comprensión del juego. Se recomienda la evaluación directa del rendimiento técnico – táctico durante el juego utilizando instrumentos de observación directa y registros de desempeño deportivo.

1. Que el alumno sea capaz de aplicar las habilidades adquiridas en determinadas situaciones de juego.
2. Que el alumno resuelva problemas de decisión utilizando habilidades específicas.
3. Que coordine las acciones propias con las del equipo interpretando con eficacia la táctica.

7.5. FASE INTERACTIVA

Planes de clase establecidos según el modelo compresivo de enseñanza de los deportes:

La sesión se iniciara con una breve INTRODUCCION en donde básicamente se explicara el contenido a tratar, se podrán plantear preguntas a los alumnos sobre la utilidad de los aspectos a trabajar sin olvidar que es importante que los alumnos lo descubran a través de la práctica.

Se continuara con un JUEGO DE CALENTAMIENTO más o menos específico y continuar con la movilidad y estiramiento adecuado.

Tema: conciencia y toma de decisión en el pase

Partes	CONTENIDOS	DOSIFICACIÓN	ORGANIZACIÓN	INDICACIONES METODOLOGICAS
I n i c i a l	1. Charla introductoria	0:05		Comunicar los objetivos a lograr en la unidad de entrenamiento.
	2. calentamiento (actividad ludica)	0:15	De linea final a linea final realizando manejo de balon rotativo	Dominio de balon en situaciones reales de juego como driblin pases y rotaciones
C e n t r a l	1. tres contra dos, dos defienden y tres atacan saliendo del propio terreno de juego.	0:15	media cancha, situacion en ataque	la mitad de la cancha solamente pueden driblar después de realizar tres pases y no se puede devolver el balón a la persona que se lo pasa a uno, la defensa va a ser presión toda la cancha, el deportista tiene que hallar el momento preciso para realizar los tres pases, de esta manera tiene que analizar que el dribling se convierte en una herramienta alterna para el ataque ya que la idea como tal del ejercicio es que se puede avanzar sin driblar el balón.
	2. Situación problemática de pase dos contra dos: terreno atacante.	0:15	media cancha, situacion en ataque	Ubicación, uno de poste con su marca, el otro al alero con su marca. Solamente el jugador que se encuentra al alero deberá pivotear sin driblar el balón y solamente pasara el balón al momento que el poste este delante de su marca y señale el lugar donde desea recibir el balón. Arriba lado derecho o lado izquierdo. (desmarcarse el alero para recibir balón).
	dos atacan uno defiende	0:15	media cancha, situacion en ataque	3. Situación de pase al vacío, dos atacan uno defiende. (pase de beisbol) Desmarcarse saliendo de línea de fondo.
F i n a l	8.Vuelta a la calma	0:10	- Estiramiento y relajacion	15 a 20 segundos por musculo

Tema: conciencia y toma de decisión en el lanzamiento

Partes	CONTENIDOS	DOSIFICACIÓN	ORGANIZACIÓN	INDICACIONES METODOLOGICAS
I n i c i a l	1. Charla introductoria	0:05		Comunicar los objetivos a lograr en la unidad de entrenamiento.
	2. calentamiento (actividad ludica)	0:15	De línea final a línea final realizando manejo de balón rotativo	Dominio de balón en situaciones reales de juego como dribling pases y rotaciones
C e n t r a l	1. Jugador bajo con posesión de balón ante un jugador de talla más alta.	0:15	media cancha, situación en ataque	El problema es analizar en que momento debe lanzar el balón ya que el jugador alto siempre estará pegado a él. Cuando tenga dos pasos de distancia de su marca podrá lanzar el balón de acuerdo al lugar del campo donde es más efectivo.
	2. Tres atacan dos defienden	0:15	media cancha, situación en ataque	a la señal del pito deberá realizar lanzamiento analizando que si le llega la marca no podrá lanzar y deberá seguir pasando el balón hasta hallar el momento indicado.
	3. Lanzamiento en puntos diferentes	0:15	media cancha, situación en ataque	analizar los números en los cuales se le indica deberá lanzar estando señalados del 1 al 5 y de espaldas a la numeración donde hay dos jugadores en las líneas laterales. En qué punto lanzar y en qué momento.
F i n a l				
	8.Vuelta a la calma	0:10	- Estiramiento y relajación	15 a 20 segundos por músculo

Tema: conciencia y toma de decisión en el dribling

Partes	CONTENIDOS	DOSIFICACIÓN	ORGANIZACIÓN	INDICACIONES METODOLOGICAS
I n i c i a l	1. Charla introductoria	0:05		Comunicar los objetivos a lograr en la unidad de entrenamiento.
	2. calentamiento (actividad ludica)	0:15	De linea final a linea final realizando manejo de balon rotativo	Dominio de balon en situaciones reales de juego como driblin pases y rotaciones
C e n t r a l	Dribling de desmarque	0:15	media cancha, situacion en ataque	donde el jugador conocerá su dribling lento y su dribling explosivo. En salida rápida.
	Cuatro pases	0:15	media cancha, situacion en ataque	Cuatro pases consecutivos realizados por los aleros, al cuarto pase se dobla la marca al que posee el balón exigiéndole driblar en marcha atrás para realizar un buen pase.
	Situación de dribling	0:15	media cancha, situacion en ataque	lectura de los pies del defensor de acuerdo a la posición del pie que tiene adelantado o dominante.
F i n a l				
	8.Vuelta a la calma	0:10	- Estiramiento y relajacion	15 a 20 segundos por musculo

7.6. FASE CONFIRMATORIA

En esta fase se analizara y se comentara el desarrollo de cada una de las sesiones de entrenamiento aplicadas con el grupo de Baloncesto infantil del Colegio Universidad Libre a continuación el resultado de cada una de estas:

Análisis sesión 1 y 2 (toma de decisión el pase)

En el momento de desarrollar la primera sesión de entrenamiento, se vio gran participación por parte de los jugadores al momento de realizar la actividad lúdica como medio para motivarlos al respectivo entrenamiento guiado por el modelo comprensivo de enseñanza de los deportes.

En cuanto a las situaciones problémicas a poner en práctica en un principio se vio confusión por parte de los jugadores ya que estos están acostumbrados a un entrenamiento más técnico en cuanto al desarrollo de las habilidades del mismo deporte, razón por la cual no comprendían el verdadero sentido de las situaciones de juego a realizar. Luego de recordarles la intención y los objetivos de este tipo de entrenamiento en cuanto a su visión de juego y desarrollo en cuanto a la táctica los jugadores se lograron enfocar consiguiendo realizar una sesión de entrenamiento favorable.

En la segunda sesión de entrenamiento por medio del modelo comprensivo en cuanto a situaciones problémicas presentadas en la toma de decisión del pase, se comienza de una manera más organizada el entrenamiento desde la actividad lúdica.

Las situaciones problémicas se desarrollan con más fluidez por parte de los jugadores en donde cada uno de ellos pone su mayor empeño comprendiendo el sentido del ejercicio. Esta comprensión se vio reflejada al final de la sesión en donde se realizó juego libre por parte de los jugadores y se evidencia menos margen de error a la hora de resolver ciertas situaciones en donde la mejor decisión frente a determinada problemática es pasar el balón.

Análisis sesión 3 y 4 (toma de decisión lanzamiento)

En la tercera sesión de entrenamiento los jugadores están mucho más familiarizados con la metodología de entrenamiento llevada a cabo, llenos de muchas preguntas en cuanto a que temática se iba a realizar y para que les iba a servir la misma.

La parte inicial en cuanto a la lúdica se desarrolla de manera organizada y con la participación activa de todos los jugadores, en la parte central del entrenamiento se realizan las situaciones de juego presentadas sin dificultad alguna esta toma de decisión se trabaja con gran emotividad ya que todos esperan lanzar a canasta de una manera efectiva.

Los jugadores comprenden el momento oportuno en el cual se debe y se puede lanzar el balón, teniendo en cuenta el tiempo y el espacio con el que cuentan y por quien están siendo defendidos.

Al final se realiza juego libre lo que ayuda a observar con facilidad las decisiones que toman los jugadores en situación real de juego y así mismo es evidente el interés por parte del alumnado en cuanto a que surgen preguntas por parte de ellos en cuanto a situaciones presentadas mientras realizan el juego libre, lo que demuestra que los jugadores están pensando en que deben hacer para de este modo tener un ataque mucho más efectivo y así poder proyectarse a las diversas situaciones y generar un desarrollo táctico tanto individual como grupal.

8. CONCLUSIONES

El proyecto “GUÍA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DEL BALONCESTO POR MEDIO DEL MODELO COMPRENSIVO DE LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DEL GRUPO DE BALONCESTO INFANTIL DEL COLEGIO BACHILLERATO DE LA UNIVERSIDAD LIBRE” se puso en práctica, su aplicación y desarrollo planteando dio respuesta al objetivo principal el cual era Determinar los parámetros que orientan una guía didáctica para la enseñanza del baloncesto por medio del modelo comprensivo.

Los resultados obtenidos llevan a las siguientes conclusiones:

- 1) La guía se desarrolla con elementos propios para su entendimiento y acordes para la adaptación según los parámetros que orientan la elaboración de una guía didáctica para la enseñanza del baloncesto por medio del modelo comprensivo de la enseñanza de los deportes.
- 2) En la aplicación de las fichas de registro se comprobó que los alumnos manejan previamente conceptos relacionados con el tema, haciendo mucho más fácil la aplicación de la misma. Por lo tanto se partió sobre lo que los deportistas conocen y se adaptó completamente a su medio.
- 3) Los resultados fueron positivos, ya que la aplicación de la misma propició a los estudiantes que no tienen los conocimientos previos de lanzamiento, pase y dribling crearle un ambiente de seguridad, autonomía y funcionalidad.

Gracias a los datos recolectados y la información suministrada tras el desarrollo de este proyecto de investigación se consigue la elaboración de una guía didáctica para la enseñanza del baloncesto por medio del modelo comprensivo razón por la cual se hizo importante identificar el nivel de comprensión del juego de cada uno de los niños que integran el grupo de baloncesto infantil del colegio bachillerato de la universidad libre en donde se evidencian falencias a la hora de tomar decisiones en determinadas situaciones de juego.

Es importante que el profesor que vaya a impartir clases con esta metodología este plenamente motivado pero ante todo convencido de las potencialidades de esta metodología, ya que es importante formar a los estudiantes en los aspectos cognitivo-motrices del deporte, saber hacer y el modo de hacerlo. Por ello se considera que esta herramienta puede ser útil para que otros profesionales puedan optimizar su docencia e inclusive para que haya un cambio en su forma de pensar o actitud hacia la implantación de los modelos alternativos en la enseñanza deportiva.

9. BIBLIOGRAFIA

BRENDA READ, Profesora Dep. Ed. Física y Ciencias del Deporte (2001)

JAIRO ROSAS en su artículo Caracterización de los procesos de aprendizaje que se propician en la práctica del deporte escolar en Bogotá (2007)

Thomas y Thomas enseñanza del baloncesto (1994)

(Anderson, 1982; Chi y Rees,) la pericia en el deporte (French y Thomas, 1987; McPherson y Thomas, (1989)

Ruth Marlene Aguilar Feijoo LA GUIA DIDACTICA, UN MATERIAL EDUCATIVO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE AUTONOMO. (1999)

Los modelos de enseñanza y la práctica de aula (Universidad de Murcia, Mayo 2004)

JOYCE B. Y WEIL M.: 'Modelos de enseñanza'. Ed. Anaya. Madrid, (1985)

Rafael Porlán Ariza Modelos de enseñanza'. Ed. Anaya. Madrid, (1985)

RODRÍGUEZ NEIRA, T.: 'Teorías y modelos de enseñanza. Posibilidades y límites'. Ed. Milenio. Lérida, (1999)

Antón LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA EN LOS DEPORTES DE EQUIPO Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | 96 (1998)

FRANCISCO ALARCÓN LÓPEZ, DAVID CÁRDENAS VÉLEZ, MARÍA TERESA MIRANDA LEÓN, NURIA UREÑA ORTÍN y MARÍA ISABEL PIÑAR LÓPEZ Revista de Investigación en Educación, ISSN: 1697-5200 | (1995)

(Blázquez, LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA EN LOS DEPORTES DE EQUIPO (1982),

Jose Tapias- Tactica del Baloncesto (1999)

Fundamentos de Baloncesto y Natación UNIVERSIDAD DE PAMPLONA (1998)

Escuela nacional de entrenadores – federación española de baloncesto (1997)

French y Thomas, – Toma de Decisiones (1987)

Alexander Luis Ortiz Ocaña PEDAGOGIA PROBLEMICA (2001)

Roberto Hernández Sampieri METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION. (1997)

10. Anexos “guía didáctica para el aprendizaje del baloncesto”

Guía didáctica para el aprendizaje del baloncesto

Índice

Justificación

1. ¿Qué es una guía didáctica y para qué sirve?
2. ¿Cómo se usa la guía didáctica?
3. Objetivo general
4. Objetivos específicos
5. ¿Qué es modelo comprensivo para la enseñanza de los deportes y para qué sirve?
6. Instructivo docente
7. Tablas de registros
8. Materiales complementarios
9. Ejemplificación de una sesión basada en el modelo comprensivo

1. ¿Qué es una guía didáctica y para qué sirve?

La guía didáctica es un instrumento mediante el cual un usuario se aproxima a un texto básico, el cual motiva hacia el aprendizaje autónomo, mediante diferentes recursos y estrategias que desarrollan diversas competencias en el estudiante, la guía didáctica debe orientar, incentivar, facilitar el aprendizaje y a su vez debe conllevarlo a la auto-evaluación. Permitiendo la capacidad de análisis y reflexión. Así como también la guía debe permitir ser evaluada y actualizada en la medida en que se plasmen inquietudes para que el alumno las desarrolle, tales como investigaciones de campo, ejercicios de refuerzo, etc., de acuerdo a la disciplina.

Una guía didáctica es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos del curso.

¿Para qué sirve?

La guía didáctica es una herramienta que le sirve a los docentes para aplicar modelos que están fuera del enfoque tradicional.

Por medio de este los entrenadores del deporte del baloncesto aplican la comprensión del propio juego, todo encaminado hacia la obtención de alumnos activos que se impliquen cognitivamente en las sesiones de entrenamiento. Dejando de lado el tipo de enseñanza tradicional que es el más utilizado, puesto que proporciona ideas para la enseñanza de cualquier deporte por medio del modelo comprensivo.

2. ¿Cómo se usa la guía didáctica?

La guía didáctica se usa bajo el Modelo Comprensivo de enseñanza deportiva, teniendo en cuenta que lo más importante va a ser el progreso y esfuerzo realizado por el propio estudiante, se caracteriza por evolucionar desde la táctica hacia la técnica utilizando como medio para ello los juegos modificados, buscando así la comprensión de los principios tácticos particulares.

Como tal el uso que se le da a la guía didáctica no es más que la necesidad de comprender el juego antes de empezar a practicar acciones o habilidades del mismo, ya que estas carecerían de sentido. A continuación se enumeraran los aspectos esenciales a tener en cuenta según este modelo:

1. Parte de experiencias lúdicas que sean motivantes para el alumnado.
2. Reduce las demandas técnicas del juego.
3. Enfatiza en desarrollar un conocimiento táctico.
4. Desarrollo de la capacidad de tomar decisiones.

3. Objetivo general

Desarrollar el pensamiento proyectivo en los niños

4. Objetivos específicos

- Capacidad de diagnosticar necesidades e intereses según el grupo con el que se trabaja.
- Comprender el verdadero sentido del juego
- Resolver problemas que exijan el dominio de patrones motores básicos en las distintas situaciones de juego.

5. ¿Qué es modelo comprensivo para la enseñanza de los deportes y para qué sirve?

El enfoque comprensivo es aquel que desarrolla un conocimiento táctico del juego y la capacidad de tomar decisiones, para posteriormente ejecutar la destreza, donde se considera se deben modificar los elementos tales como los materiales, las áreas de juego y por supuesto las reglas. La característica primordial del modelo es que evoluciona de la táctica a la técnica, dado que los juegos modificados utilizados son similares para los diferentes deportes.

6. Instructivo docente

Es importante que el docente tenga presente antes de iniciar la ejecución de un deporte las siguientes instrucciones:

- Desde el principio tenga en cuenta el modelo de enseñanza comprensivo y su principal objetivo el cual es obtener juegos modificados a partir de situaciones significativas
- Realice una pequeña contextualización del grupo en el que va a trabajar
- Implemente actividades que permitan motivar a los estudiantes frente al deporte a desarrollar
- Plantee las situaciones significativas frente al deporte
- Imparta información teórica respecto al deporte a practicar
- Realización de preguntas encaminadas hacia la reflexión y comprensión
- Socialización de diversas hipótesis frente a la problemática seleccionada
- Conforme cuantos grupos sean necesarios para la ejecución del deporte
- Ejecución del deporte
- Evaluación de cada una de las sesiones dadas en la implementación del deporte

7. Tablas de registros

Las siguientes tablas de registro sirven para evaluar el nivel de comprensión del juego adquirido por cada uno de los alumnos. Señores docentes siempre tenga en cuenta durante la ejecución del deporte diligenciar las siguientes tablas de registro:

ACCION	OPCION 1	OPCION 2	OPCION 3
JUEGO EN ATAQUE (PASE)	Pasar a un compañero libre.	Pasar a un compañero cubierto o con un defensa colocado en línea de pase.	Pasar a un lugar de la cancha donde no se encuentra ningún compañero.
JUEGO EN ATAQUE (DRIBLING)	Subir el balón al campo atacante contrario cuando no tiene marca.	Dribla sin avanzar a la canasta o alejándose de ella.	Dribla cuando tiene un defensor marcándole a presión.
JUEGO EN ATAQUE (LANZAMIENTO)	Lanza cuando tiene marcación individual.	Lanza cuando está a distancia del defensor.	Lanza cuando es más oportuno el pase a un compañero.
DEFENSA AL ATACANTE CON BALON	Adoptar la posición defensiva utilizando las manos.	Permanece estático.	No utiliza las manos correctamente (golpea al atacante)
DEFENSA AL ATACANTE SIN BALON	No pierde de vista al jugador que defiende y al balón.	No adopta la distancia adecuada.	Permanece estático.

SITUACION TRIPLE AMENAZA	LANZO	DRIBLO	PASO
Jugador bajo con balón, contra jugador alto.			
Jugador alto con balón, contra jugador bajo.			

8. Materiales complementarios

Estos materiales se dividen tanto en recursos humanos como materiales

Recursos humanos:

- Entrenador
- Jugadores

Recursos materiales:

Estos son según el requerimiento al deporte a practicar ejemplo:

En el caso del baloncesto balones, conos, canchas.

9. Ejemplificación de una sesión basada en el modelo comprensivo

El entrenador debe partir desde la implementación de una secuencia didáctica:

1. Motivación: practica de experiencias lúdicas que incentiven a los alumnos a la práctica del deporte.
2. Encuadre: es aquí donde se imparten tanto entrenador como jugadores las reglas propias del deporte.
3. Enunciación: es donde se da el cómo, el para qué, el porque o la situación problemática del deporte a practicar.
4. Modelación: es donde el entrenador muestra a sus alumnos lo que desea enseñar partiendo de las necesidades e intereses del grupo yendo más allá de lo que es el simple juego conllevándolo a la táctica desarrollando un pensamiento proyectivo en los jugadores, reduciendo así los aspectos técnicos del deporte como tal y si fortaleciendo la comprensión del verdadero sentido de juego.
5. Simulación: este paso es bastante importante puesto que es aquí donde el jugador tiene la oportunidad del ensayo y el error siendo evidente la toma de decisiones del mismo.
6. Ejercitación: es donde el jugador pone en marcha o expresa lo aprendido y realiza una autoevaluación de lo comprendido y aplicado en cada una de las sesiones.

PROPOSITOS	SESION	ENSEÑANZAS	SECUENCIA DIDÁCTICA	ACCIONES	FECHA - TIEMPO	RECURSOS
		INST. DE CONOCIMIENTO				
conciencia y toma de decision en el lanzamiento	1	lanzamiento	MOTIVACIÓN	el juego de las 15 canastas	8 de agosto	balones
			ENCUADRE	Establecer reglas	8 de agosto	estudiantes
			ENUNCIACIÓN	¿Qué es el lanzamiento y para que sirve?	8 de agosto	estudiantes
			MODELACIÓN	El docente mostrara mediante video como se ejecuta el lanzamiento y el objetivo del mismo.	8 de agosto	video
			SIMULACION	los estudiantes y el docente realizaran diversos lanzamientos donde encontraran el problema de jugadores de talla alta y baja donde se establecerán preguntas frente a que es mas adecuado hacer (ensayo - error)	10 de agosto	Balones, estudiantes
			EJERCITACION	Los estudiantes ejecutaran el deporte aplicando el lanzamiento de la forma mas acertada teniendo en cuenta la resolucion de problemas.	15 de agosto	balones, estudiantes

PROPOSITOS	SESION	ENSEÑANZAS	SECUENCIA DIDÁCTICA	ACCIONES	FECHA - TIEMPO	RECURSOS
		INST. DE CONOCIMIENTO				
conciencia y toma de decision en el lanzamiento	2	lanzamiento	MOTIVACIÓN	lanzamiento en puntos diferentes	17 de agosto	balones
			ENCUADRE	Establecer reglas	17 de agosto	estudiantes
			ENUNCIACIÓN	¿Qué es la defensa y el ataque en el lanzamiento?	17 de agosto	estudiantes
			MODELACIÓN	El docente ilustrara en la cancha por medio de graficos que es la defensa como se ejecuta mostrando a su vez la diferencia entre defensa y ataque.	17 de agosto	tizas
			SIMULACION	Tres atacan, dos defienden: a la señal del pito debera realizar lanzamiento analizando que si llega la marca deben seguir pasando el balon hasta hallar el momento preciso.	22 de agosto	Balones, estudiantes
			EJERCITACION	Los estudiantes ejecutaran el deporte aplicando el lanzamiento de la forma mas acertada teniendo en cuenta la resolucion de problemas.	24 de agosto	balones, estudiantes

PROPOSITOS	SESION	ENSEÑANZAS	SECUENCIA DIDÁCTICA	ACCIONES	FECHA - TIEMPO	RECURSOS
		INST. DE CONOCIMIENTO				
conciencia y toma de decisión en el dribling	3	Dribling	MOTIVACIÓN	Juegos de coordinación óculo manual	07 de septiembre	balones
			ENCUADRE	Establecer reglas	07 de septiembre	estudiantes
			ENUNCIACIÓN	¿Qué es el dribling y para que sirve?	07 de septiembre	estudiantes
			MODELACIÓN	El docente mostrara mediante video como se ejecuta el dribling y el objetivo del mismo.	07 de septiembre	video
			SIMULACION	los estudiantes y el docente realizaran diversas formas de driblar donde encontraran el problema que se dobla la marca al estudiante que posee el balón establecerán preguntas frente a que es mas adecuado hacer (ensayo -error)	12 de septiembre	Balones, estudiantes
			EJERCITACION	Los estudiantes ejecutaran el deporte aplicando el dribling de la forma mas acertada teniendo en cuenta la resolución de problemas.	14 de septiembre	balones, estudiantes

PROPOSITOS	SESION	ENSEÑANZAS	SECUENCIA DIDÁCTICA	ACCIONES	FECHA - TIEMPO	RECURSOS
		INST. DE CONOCIMIENTO				
conciencia y toma de decision en el dribling	4	dribling	MOTIVACIÓN	de linea final a linea final realizando manejo de balon rotativo	29 de agosto	balones
			ENCUADRE	Establecer reglas	29 de agosto	estudiantes
			ENUNCIACIÓN	¿Qué es el dribling lento y el explosivo?	29 de agosto	estudiantes
			MODELACIÓN	El docente mostrara mediante video como se ejecuta el dribling lento y el explosivo.	29 de agosto	video
			SIMULACION	El jugador conocera su dribling lento y su dribling explosivo esto por medio de la lectura de los pies del defensor de acuerdo a la posicion del pie que tiene adelantado o dominante.	31 de agosto	Balones, estudiantes
			EJERCITACION	Los estudiantes ejecutaran el deporte aplicando el dribling de la forma mas acertada teniendo en cuenta la resolucion de problemas.	05 de septiembre	balones, estudiantes

PROPOSITOS	SESION	ENSEÑANZAS	SECUENCIA DIDÁCTICA	ACCIONES	FECHA - TIEMPO	RECURSOS
		INST. DE CONOCIMIENTO				
conciencia y toma de decisión en el pase	5	Pase	MOTIVACIÓN	De linea final a linea final con manejo de balon rotativo	19 de septiembre	balones
			ENCUADRE	Establecer reglas	19 de septiembre	estudiantes
			ENUNCIACIÓN	¿Qué es el pase y para que sirve?	19 de septiembre	estudiantes
			MODELACIÓN	El docente mostrara mediante video como se ejecuta el pase y el objetivo del mismo.	19 de septiembre	video
			SIMULACION	desde el propio terreno de juego avanzaran hasta la cancha contraria pasando el balon sin regresarlo a la persona que se lo pasa, la defensa es presion en toda la cancha, el jugador analizara el momento preciso de pasar el balon dondosa cuenta que el dribling se convierte en una herramienta alterna para el ataque sin dejar de lado que el obaetivo del pase es avanzar a cancha	21 de septiembre	Balones, estudiantes
			EJERCITACION	Los estudiantes ejecutaran el deporte aplicando el pase de la forma mas acertada teniendo en cuenta la resolución de problemas.	26 de septiembre	balones, estudiantes

PROPOSITOS	SESION	ENSEÑANZAS	SECUENCIA DIDÁCTICA	ACCIONES	FECHA - TIEMPO	RECURSOS
		INST. DE CONOCIMIENTO				
conciencia y toma de decisión en el pase	6	Pase	MOTIVACIÓN	De linea final a linea final con manejo de balon rotativo	19 de septiembre	balones
			ENCUADRE	Establecer reglas	19 de septiembre	estudiantes
			ENUNCIACIÓN	¿Cuáles son las distintas formas de pase?	19 de septiembre	estudiantes
			MODELACIÓN	El docente mostrara mediante video como se ejecuta el pase y el objetivo del mismo.	19 de septiembre	video
			SIMULACION	presion defensiva en terreno contrario saque de linea final, situacion de pase al bacio (pase de beisbol) desmarcandose desde linea de fondo. (dos atacan uno defiende)	21 de septiembre	Balones, estudiantes
			EJERCITACION	Los estudiantes ejecutaran el deporte aplicando el pase de la forma mas acertada teniendo en cuenta la resolución de problemas	26 de septiembre	balones, estudiantes

